

時空を漂い続ける全世代対応シューティングゲーム専門誌

シューティングゲームサイド

SHOOTING

VOL.09

GAMESIDE

話題作

マッハストーム
ゲセンラブ。

～プラス ペンゴ!～

鋼鉄帝国 STEEL EMPIRE

燐光のランツェ

Karous

-The Beast of Re:Eden-

同人シューティング

機械種子

アスタブリード

© 1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

シリーズ特集 74P

R・TYPE



SPECIAL ISSUE 巻頭特集

1 シリーズ特集 R-TYPE

- 2 R-TYPE クリエイターイラストレーション Akio
- 4 シリーズ作品紹介
- 25 戦局は家庭用ハードまで 移植された『R』たち
- 34 R-type Dimensions
- 38 他作品に進出した『R』のカタチ
- 40 『R』世界の解説
- 48 『R-TYPE』シリーズをさらに楽しむための作品7選
- 50 『R-TYPE』クリエイターインタビュー 石崎正人
- 58 『R-TYPE』クリエイターインタビュー 石田雅彦
- 66 30年くらい前 ゲーセンが未来空間だった頃
- 67 海の向こうの『R-TYPE』影響史
- 72 アイレムの歴史



HOBBY ホビー

シューティングゲームの機体が立体化!

- 75 1943
- 76 沙羅曼蛇
- 78 エースコンバット シリーズ



TOPICS 話題作

話題作・最新作をクローズアップ!

- 80 マッハストーム
- 90 スペース★ギャラガ
- 91 ドン★パッチン
- 92 ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～
- 100 燐光のランツェ
- 105 鋼鉄帝国 STEEL EMPIRE
- 110 Karous-The Beast Of Re:Eden-
- 116 すれちがいシューティング
- 118 3D アフターバーナーII



VARIETY バラエティ

シューティングファンのためのゲームコラムコーナー

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| 121 INTERMISSION | 132 部屋をゲーセンにした!! |
| 122 シューティングゲーム美術館 | 135 素晴らしきシューティングの世界観。 |
| 124 パイロット名鑑 | 136 同人SHOOTING GAMESIDE |
| 126 パソコン SHOOTING Magazine | 144 上村建也の『好きにせんかい!』 |
| 128 青春のアーケードシューティング | 146 撃音! |
| 131 ぶらりゲームセンターの旅 | |



REPORT レポート

148 海外STG事情

[ハイスコア]は世界の共通言語
～知られざる海外のプレイヤー事情～



COMMUNICATION コミュニケーション

おたより募集! 読者コーナー

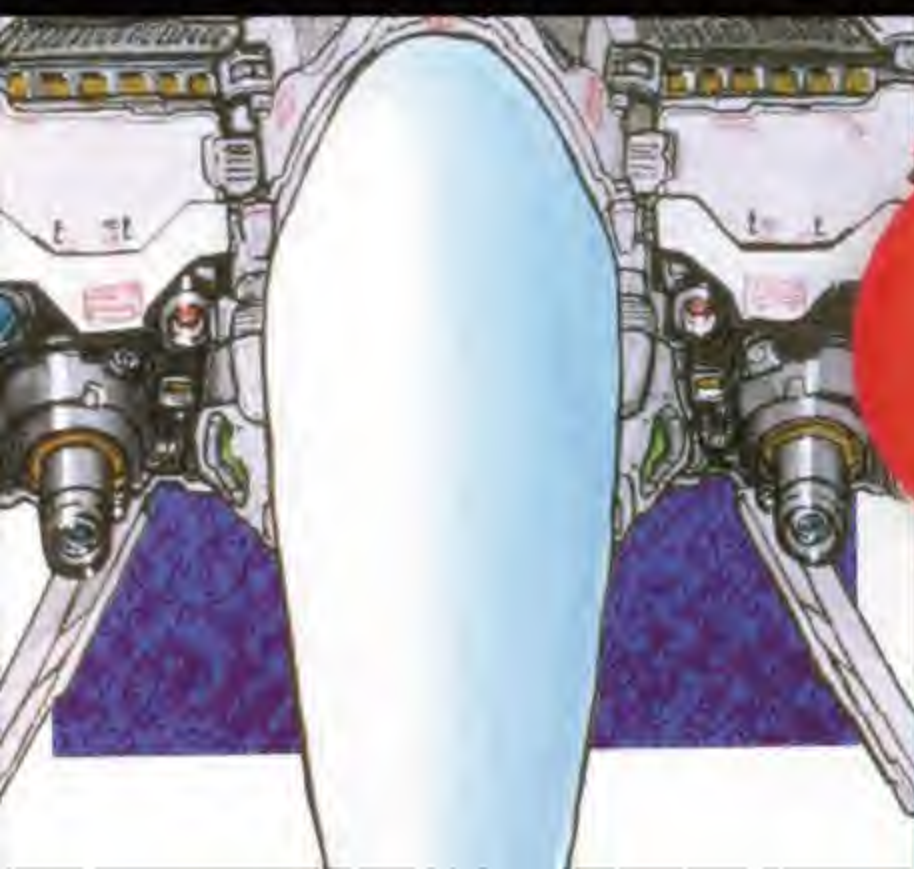
- 154 読者コーナー シュートピア 表3 読者プレゼント
- 156 Free Play
- 157 ゲームサイド横丁

・パッケージ商品の価格は、税抜価格を表記しております。

・ダウンロード商品の価格は、消費税率引き上げ前の(消費税5%を含めた)税込価格を表記しております。

©1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved. ©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

©2012 TRIANGLE SERVICE Pengol ©SEGATRIANGLE SERVICE ©SNK PLAYMORE ©2006 2012 CAVE Interactive CO.,LTD.



虚 空をつんざく波動砲の白き閃光、数画面にもわたる巨大ボス、粘膜をさらけ出した生物とメカが融合した呪われたビジュアル。80年代半ばという時代を超えた魅力を秘めている『R-TYPE』は、来るものを拒むような難度の高さをシリーズを通じて守り続けている。

無敵のフォースは頼もしいパートナーだが、心にスキを作るトラップでもある。隙間なくばらまかれた通常弾の中にフォースでも防げない特殊弾を織り交ぜ、複雑な地形の死角から相次ぐ奇襲。物資を運ぶ輸送システムは巧妙に仕組まれた死の罠でもあり、コンテナの移動パターンを把握していなければ多少の動体視力やアドリブ避けは無情な「行き止まり」の前にすりつぶされる。

極めつけが、26世紀の人類が生み出した星系内生態系破壊用兵器の成れの果て・バイドとの終わりなき死闘というストーリー。ヒトの遺伝子を持つバイドは、人の精神までも侵食する。前作の英雄が取り込まれて尖兵とされ、バイドと戦うものはバイドとなる。漆黒よりもドス黒い暗黒神話は、魂の暗い部分を引きつけてやまない。

僕らが『R-TYPE』に引かれ続けるのは、そんな絶望を乗り越えた先に希望を見ているからだ。心を折りにくるトラップをクリアした“戦友”がどこかにいて、共に戦っている。そしてまだ見ぬ強敵たちやステージは、高い塔に捕らわれの姫君のようにプレイヤーを待ち焦がれている。『R-TYPE』、それは友情であり恋かもしれない。

Text=多根清史(フリーライター)

シリーズ特集

R・TYPE





THANKS TO YOUR BRAVE

FIGHTING, THE COSMOS

RESTORED PEACE



THE BYGONE EMPIRE WAS

ANNIHILATED TO NEVER



SCARE PEOPLE AGAIN.



YOUR NAME WILL REMAIN

©1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

R-TYPE CREATOR ILLUSTRATION

R-9を描く機会をいただき郷愁にかられます。

なにせ『R-TYPE』との再会は数十年ぶり。

おぼろげな記憶をたぐり寄せるため、まずはR-9をググリフォルムの再認識から。

すると高解像度で勇ましい姿のR-9がずらり。

どれもシュッとしてカッコ良い物ばかりです。

色んな人達に磨きを掛けられたR-9を暫しほくほく顔で眺めておりました。

ググリ続けると私が描いた低解像度のつぶつぶしたR-9に目が留まり、

そこはかたなく色鉛筆の匂いを思い出します。

『R-TYPE』の開発当初はドット絵エディタがまだ無かったので、

方眼紙に15色の色鉛筆で一マスずつ塗り潰してドット絵を描いておりました。

そのキャラがCRTモニターに映し出されるとどんな風に見えるのかドキドキしたものです。

しかし『R-TYPE』は、デザインにしろネーミングにしろ攻めてますね。

若いって素晴らしい。

Akio

Profile

アイレム在籍時『R-TYPE』『R-TYPE II』など数々のキャラクターデザインやグラフィックを担当。ナスカ、SNKへの移籍後は『メタルスラッグ』シリーズなどに関わる。現在はフリーランスのイラストレーターとして活躍中。【アキオラボ <http://akiolab.web.fc2.com/>】



1987年 伝説となるのは必然だった

R-TYPE

アール・タイプ

当時、旧・アイレムの最若手スタッフたちによって作られた傑作。「硬派で難しいアイレム」の方向性を決定づけた作品だ。

Text= 箭本進一(フリーライター)



『R-TYPE』 恐怖とコントラストの

1987年のゲームセンター。どろもろで、不吉で、残酷で、そして美しいシューティングが、プレイヤーの心に忘れがたいインパクトをたたき込んでいました。その名は『R-TYPE』。リアルタイムで遊んだ人間にとっては、「心揺さぶられる恐ろしいシューティング」。分析的な観点で見ると「さまざまな箇所で計算され尽くしたコントラストの妙が光るシューティング」なのです。

当時の名作シューティングには、

少なからず恐怖の要素が含まれています。不気味な足音とともに、宇宙からの侵略者が押し寄せてくる『スペースインベーダー』。鈍色にした機械の大群が、無人の草原に不吉にたたずむ『ゼビウス』。火を吐く山や、謎めいた巨顔像、蠢く細胞が待ち受ける、奇景と秘境の宇宙にこぎ出していく『グラデイウス』。3つのブラウン管が連なる「水槽」の中から、巨大な海洋生物が殺意とともに襲いかかってくる『ドライアス』。いずれの作品にも、襲い来る敵への恐怖が表現されていることがわかります。シューティングの魅力は敵を破

壊する爽快感と、難関を突破する生存の喜びにあります。これらの魅力と、先に挙げた恐怖は正反対のものに見えますが、白色が最も際立つのが、漆黒の中に配されたときであるように、破壊の爽快感と生存のカタルシスは、恐怖の中でよりいっそう輝きを増します。まさにコントラストの妙と言えるでしょう。

『R-TYPE』では恐怖にフォーカスしたデザインワークが見る者に大きな衝撃を与えます。タブー感あふれる不吉さと生物の惨憺さをフィーチャーしたことが最大の特徴であり、SFホラーシューティ

R-TYPE

1987年7月 アーケード

R-TYPE I

1988年3月 PCエンジンHuカード

R-TYPE II

1988年6月 PCエンジンHuカード

R-TYPE

1988年10月 セガ・マークIII/マスターシステム

R-TYPE

1988年10月頃? PC-88VA

R-TYPE

1988年12月 MSX

R-TYPE

1989年6月 X68000

R-TYPE

1991年3月 ゲームボーイ

R-TYPE COMPLETE CD

1991年12月 PCエンジン スーパーCD-ROM²

R-TYPES

1998年2月 プレイステーション

R-TYPE DX

1999年11月 ゲームボーイカラー

~R's BEST~R-TYPES

2001年10月 プレイステーション

R-TYPE

2002年11月 携帯アプリ

R-TYPE完全版

2004年 携帯アプリ

R-TYPE I(PCエンジン版)

2006年12月 Wiiバーチャルコンソール

R-TYPES

2006年12月 PlayStation®Network

ゲームアーカイブス ※配信終了

R-TYPE II(PCエンジン版)

2007年1月 Wiiバーチャルコンソール

R-Type Dimensions

2009年2月 Xbox LIVE アーケード

R-TYPE(マスターシステム版)

2009年5月 Wiiバーチャルコンソール

※配信終了

R-TYPE

2010年8月 iOS

R-TYPE

2011年9月 Android

R-Type Dimensions

2013年11月 PlayStation®Network

R-TYPE(海外PCエンジン版)

2014年2月 3DSバーチャルコンソール



波動砲であれば頑強な敵も破壊できる。チャージの忍耐と発射と破壊の快感が本作のカタルシスだ

ングというジャンルを完成させたと
 言っても過言ではないでしょう。
 作品の顔たるポスターとステ
 ジ1のラストを飾る「ドブケラ
 プス」は、「巨大な生物の腹部か
 ら、もう一匹の生物が顔を出して
 何かを吐きかけてくる」という、
 不吉さと獰猛さを併せ持つデザ
 イン。ステージ2では、生物の死骸
 (？)が積み上がった山の中から、
 謎の生物「ガウパー」が這いず
 るようにして現れますし、終盤では
 臓器を思わせる「ゴマンダー」の
 内部をへびめいた「インスルー」
 がずるずると出入りします。ステ
 ージ5のボス「ベルメイト」は肉
 塊のような球体を全身にまとい
 いますし、ステージ8では生物の
 体内のような洞窟の中で、胎児め
 いた敵「ミツクン」が現れます。
 いずれも、タブーや恐怖の感覚
 を最大限に刺激するためのデザ
 インであることは想像に難くあり
 ません。シューティンググラフィッ
 クの表現力は、本作のデザインワ
 ークにおいて、ひとつ新しい領域

を開拓したのです。

そんな中を、プレイヤーたるわ
 れわれは、戦闘機「R-10」を操っ
 て進みます。映画のように眺める
 のではなく、シューティング。「ド
 ブケラドプス」も「ガウパー」も
 「インスルー」も、ほかならぬ我々
 に襲いかかってくるのです。牙を
 剥く敵生物を焼き尽くすのは、ソ
 リッドなデザインの「フォース」
 から放たれる美しい光線。中でも、
 幾何学的な軌跡を描く「対空レー
 ザー」と「反射レーザー」と不気
 味な生物の対比は鮮烈で、獰猛な
 生物の力に、科学をもって必死に
 対抗するという、本作の世界観を
 シンプルかつ饒舌に表現していま
 す。ここでも計算されたコントラ
 ストが作品を印象的なものとして
 いるのです。

「フォース」 という名の相棒

ビジュアル面だけでなく、ゲー
 ム性においても斬新な試みがなさ
 れているのが『R-TYPE』。「フォ

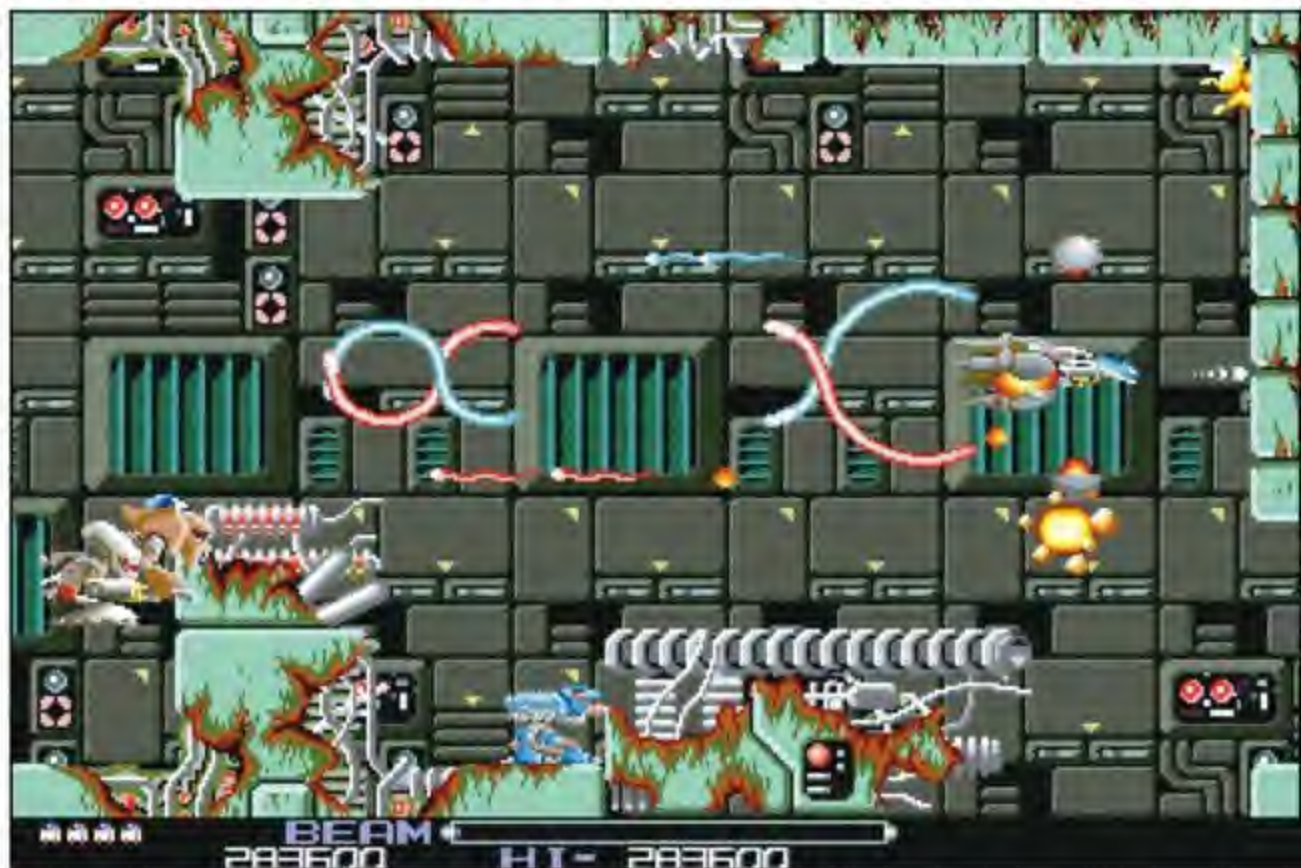
Rの革命「波動砲」

ボタンを押し放しにするとエネルギーをチャ
 ージし、離すと高威力かつ、耐久力の低い敵を貫通
 するショットを発射する。特に初代『R-TYPE』
 では、波動砲で敵の弱点を狙い撃つプレイが重
 要に。狙撃の緊張感と一撃必殺の快感がプレイ
 ヤーを虜にした。後のシリーズでは、拡散波動砲
 や、ハート型のビームを撃つ変わり種も登場。





ダメージを与えづらい場所を狙うのに役立つのがフォース。射出・分離時は最大4方向にショットを放つ



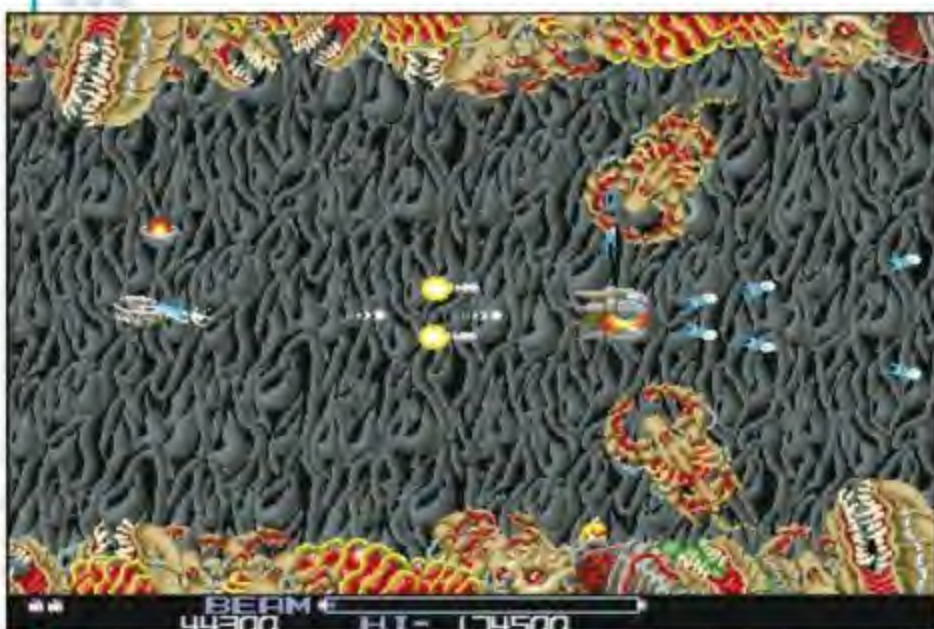
「フォース」が新たなプレイ感とドラマを生み出しています。「フォース」とは、完全無敵かつ防弾性能を持つ球状のエネルギー収束体。自機の前後に装着したり、射出して敵を攻撃できます。

さて、本作の2年前に登場した『ツインビー』と『グラディウス』において、自機に追従して攻撃を行う存在「分身」「オプション」が登場、シューティングに新たな可能性をもたらしていました。中でも「オプション」は『R-TYPE』の「フォース」を語る上で重要な存在です。

「オプション」というアイデアの完成度は高いものでした。しかし、ここで諦めず、「自機と共に戦う無敵の仲間」の可能性をさらに探り、独自性の高いシステムを生み出したのが、『R-TYPE』が伝説のシューティングとなった理由の一つです。「オプション」が地形や敵に干渉されない影のような存在であったのに対し、「フォース」は実体であることが強調されています。

す。「フォース」は、地形や耐久力のある敵をすり抜けることはできません。「切り離れた「フォース」を呼び寄せようとしても、地形に引っかかってしまい、こちらに來られないさまにやきもきする」という経験は、本作を遊んだ誰もが一度は味わうものです。

こうした不自由さがあるからこそ、うまくいったときの喜びも大きくなります。「切り離れた「フォース」を思ったとおりの位置に飛ばし、敵の群れを分担して撃破した」「前方から来る敵の大群をすべて「フォース」で受け止めた」「装備品というより仲間。死闘の中で頼れる、物言わぬ友。時に作戦がうまく決まり、時には失敗する。「ロー」と「フォース」が共に戦う姿は、反目し合っていた二人が事件の中で意気投合するバディムビーのようにも見えるかも知れません。プレイヤーが思うように操作できなくなったことで、これまでにない攻略性と、エモーショナルなドラマが生まれたのです。



Rの革命「フォース」

完全無敵かつ攻撃能力を持つユニット。自機と合体・分離が可能で、合体時には各種のレーザーを、分離時には自機のそれと酷似したショットを放つ。敵が出現する位置に射出して攻撃したり、自機と合体させることで防壁とするなど、多彩な使い方が可能。敵であるバイドの切れ端を転用した兵器であるとされる。



シューティング界を 狙撃する必殺の一撃

さらに特徴的なのが、『R-TYPE』は「狙撃、そしてプレッシャーと解放のシューティング」であるということ。

本作には、耐久力が高かったり、攻撃を当てづらい位置に弱点が配置されていたり、弱点を一定時間隠してしまうなど、ダメージを与える機会が限られている敵が多数登場します。

ステージ3のボス、巨大戦艦「グリーニンフェルノ」の弱点は、艦体のかなり奥まった位置に隠されていて、自機はうまくその懐に入らなければなりません。ステージ6の「ドップ」は機体の左右どちらかにある弱点を狙う必要があります（後に弱点の逆側から倒すテクニックが発見され話題に）。つまり、漠然と敵に弾を当てているだけでは、クリアするどころか、先へ進むことさえおぼつかないのが『R-TYPE』なのです。

ここでポイントとなるのが、ボタンを一定時間押し放しにした後で離す、ショットの連射と引き換えに放つ高威力の「波動砲」。タメ撃ちのシステムは本作が元祖ではありませんが、『R-TYPE』の「波動砲」がプレイヤーに強い印象を残したのは、ゲームデザインの巧みさゆえ。敵の耐久力を高くしたり、攻撃を当てづらい位置に弱点を配置し、通常のショットではなかなか勝機が掴めないことで、チャンス逃さずタメ撃ちで狙撃する必要性を生み出したのです。

息を詰めて「波動砲」のエネルギーをため、弱点を撃ち、当たれば大勝利、外せば仕切り直しというスリルは、シューティングに更なる楽しさをもたらしたのです。ビジュアルやシステムといったあらゆる要素に確固たるコンセプトがある『R-TYPE』。百花繚乱、戦国時代の様相を示す80年代シューティング界に革命を起こし、80〜90年代のアイレムのゲームの方向性を決定的にした作品なのです。

1989年 偉大なる『R』の後継作

R-TYPE II

アール・タイプ2

1989年AMショーは『R-TYPE II』『グ
ディウスⅢ』『ダライアスⅡ』が
出展された。
横シューティング黄金期が本作に
香る。

Text= 箭本進一(フリーライター)



『R-TYPE』より 挑戦の後で

アイレムは『R-TYPE』一作で、
シューティング界のトップクラス
にまで上り詰めました。それから
2年、満を持して発表されたのが
『R-TYPE II』。そこには偉大な王
座を守るディフェンディングチャ
ンピオンの苦悩が見え隠れします。
『II』はさまざまな面において前
作を先鋭化させた作品となってい
ます。まずはシステム。完全無敵
の「フォース」はそのままだに、武
装も敵を追尾する「サーチレーザ
ー」、炸裂する「ショットガンレー

ザー」、タメ続けることで無数の
エネルギー弾を発射する「拡散波
動砲」で前作から外れすぎること
なく新たなテイストを導入しよう
としています。グラフィックにお
いては緻密さと質感が前作以上に
重視されており、まるで手描きの
イラストのような画面を実現。敵
キャラクターもメカや生物兵器な
ど前作を踏襲し、その特徴を伸ば
すという方向性が見られます。難
易度も前作に引き続いての高難易
度路線。高い耐久力を持つ敵が多
数出現、これまでに以上に「フォー
ス」使いこなし、パターンを構築
することが求められています。

ディフェンディング チャンピオンの苦悩

当時のゲームセンターでは、凄
腕プレイヤーが「さすがアイレ
ム!」と歓喜し、緻密な攻略パタ
ーンを構築するなど生き生きとゲ
ームを楽しんでいました。一方で、
前作を遊んでいたファンの一部が
『II』を遠巻きに見守るようになっ
ていったことも事実です。こうし
た二分化が起こったのはなぜでし
ょう。そこには、画面の外側の事
情も大きくかわっているであろ
うことが予想できます。
『R-TYPE』は、その斬新さからシ

R-TYPE II

1989年 アーケード

SUPER R-TYPE

1991年7月 スーパーファミコン

R-TYPE II

1992年12月 ゲームボーイ

R-TYPES

1998年2月 プレイステーション

R-TYPE DX

1999年11月 ゲームボーイカラー

~R's BEST~R-TYPES

2001年10月 プレイステーション

R-TYPES

2006年12月 PlayStation®Network
ゲームアーカイブス ※配信終了

SUPER R-TYPE

2008年1月 Wiiバーチャルコンソール
※配信終了

R-Type Dimensions

2009年2月 Xbox LIVE アーケード

R-Type Dimensions

2013年11月 PlayStation®Network

R-TYPE II

2014年2月 iOS、Android





前作のステージ3を思わせる戦艦が、今回は複数隻登場し、自機を追い詰める。手描きのドット絵によるグラフィックは美しく、メカの細かなディテールも表現されている。まさに芸術

最終ボスに捕まっていた仲間は、自機を助けて、自分たちは爆発に飲み込まれる。2周目を攻略、悲劇の結末を変えろ！



ステージ5ボス「ブレンディア」。多数設置された壁は、攻撃を受けたり敵が接触すると回転。地形を迷路のように複雑に変化させていく。ある意味、本作を象徴するかのような存在だ

ユーティリティジャンルを代表するタイトルのひとつとなったのは前述したとおり。RPGでいうところの『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』的な存在といえば、その重さがご想像いただけるでしょう。その続編ですから、興行的にも内容的にも期待が大きかったのではないのでしょうか。ファンは『R-TYPE』的なものを、ゲームセンターからは、『R-TYPE』以上に回転率が高く稼げるものが求められる。これまでは名作シリーズに挑む立場だった『R-TYPE』が、今度はディフェンディングチャンピオンとして守る戦いを求められた、と言ってもいいかもしれません。中でもゲームセンターからの声は無視できないものだったでしょう。より多くの硬貨を筐体に入れてもらえる難易度が求められた結果、攻略には緻密なパターン化と「対空レーザー」の維持が必要に。新武器があまり活用されなかったのに加え、「状況に合わせてレーザーを変え、さまざまな光

の軌跡を見る」より安定性を優先したプレイも見られました。「話題作の続編なのだから、プレイヤー層を広げるための施策が必要だったのではないだろうか？」と言えるのは2014年だからこそ。シューティングというジャンルの可能性を極めていく、これが1989年という時代に漂う空気だったのです。

25年という時を経て

不確定要素を切り落としたパターンを構築し、プレッシャーに耐えながらこれを実行していく。『II』を遊ぶ達人の戦いは美しく、見ていると尊敬と憧れの思いが生まれます。パターン系シューティングの良さは上達が実感できること。練習すれば達人に近づけるかもしれません。発売から25年が経過し、ゲームセンターにおける回転率にこだわらなくても良くなった今こそ、『II』が再評価されるべき時期かもしれません。

Rの革命「拡散波動砲」

ゲージが最大になった状態から、さらにボタンを押し続けることで、エネルギー弾が散弾銃のように広がりながら飛ぶ「拡散波動砲」を発射する。攻撃力も範囲も増した分、チャージ時間が長く、いつ使うか戦略性が求められる。ボタンを押す長さで異なる攻撃を使い分けるアイデアは後のシリーズにも受け継がれていくことに。



1991年 駆け抜けた異端の『R』

ARMED POLICE UNIT GALLOP

アームド ポリス ユニット ギャロップ

自機R-11が『R-TYPE』のR-9から派生した機体、という設定から外伝的作品とされている。意欲的な試みが光る一作。

Text=富島宏樹(フリーライター)



ARMED POLICE UNIT GALLOP
1991年 アーケード

時代を経て『R』の系譜に 名を運ねた異色作

タイトルに『R-TYPE』の名こそ冠していないが、本作はれっきとしたシリーズの正史。物語の舞台は、後の『R-TYPE4』と同時期にあたり、『R-TYPE4』で描かれた事件「サタニック・ラプソディー」の裏側で起きていた、武装警察によるもうひとつのバイドとの戦い「デモンシード・クライシス」が本作である。

とはいえ、当初は本作と『R-TYPE』シリーズとの関係は『R-TYPE』機体名以外は積極的には公に



レースとシューティングの 融合が生む爽快感

紆余曲折を経て正史入りしたのも納得できること。本作のゲームシステムは『R-TYPE』シリーズどころか、シューティングゲーム全般を見渡しても類似作が少ない、独特のものとなっている。レースゲームを思わせるタイムアタック要素が、横スクロールシューティングと融合しているのだ。

本作の自機は画面右側（進行方向）へ行けば加速、逆に左側へ下がれば減速する。さらに高速でも敵が狙えるように、自機は高い誘



多くのプレイヤーにトラウマを植え付けたステージ3ボス。コース取りを少しでも間違えれば死につながる

導性能を持つロックオンレーザーを完備。画面下のゲージが切れると使用不可となるが、時間経過ですぐに回復するため使い勝手はなかなかのものだ。地形に当たってもミスにはならない（サブウェポンは消滅するが）高い自機の性能も、当時としては異色だった。

出てくる敵をロックオンレーザーでバリバリ破壊し、噴き出す排水や行く手をふさぐ壁は超高速で突っ切る。クリアタイムによってボーナス得点が大きく変わるため、ハイスコア狙いの上級者は危険と

隣り合わせの高速クリアを、初心者には減速して安全なプレイを。レースとシューティングの融合は、幅広いプレイヤー層が高い爽快感を得られる、秀逸なアイデアとなる……はずだった。

当時のアイレムならではの 特色が良くも悪くも影響

しかし残念ながら、本作はそこまで広く受け入れられたわけではない。理由は基本的な難易度が高すぎ、せつかくのアイデアが機能しなかった点にある。

確かに序盤こそ高速プレイと、ロックオンレーザーで敵をなぎ倒す爽快感が誰でも味わえるが、中盤以降は一変。ガチガチのパターン構築が求められるのである。特に地形に合わせて2体に分離するステージ3ボスは鬼門。狭いフィールドで周囲の砲台やザコ敵、さらにはボスの攻撃も回避しつつ、ボスが合体した瞬間に弱点を狙わなければならない。自機を減速させても、そもそもスピードが問題

を生むシーンではないため対処の難しさは変わらず、結局は地形や敵の配置、攻撃パターンを死にまくって覚えなければ活路は見えない。本作ならではのファクターが満載なシーンなのに、初心者にはトラウマを与える難所となってしまう。ちなみに本作は全5ステージ&2周エンドと道程だけ見れば短めだが、残るステージ4、5も当時のアイレム製シューティングらしく、初見での突破はまず不可能なほど難しい。

アイレムらしさといえば、本作を語るうえではドット絵を極めたかのような美麗グラフィックも外せない。硬質なメカの多さから灰色やくすんだ赤、レーザーの薄い青色などが基調で決して色使いは派手ではないが、細部まで描き込まれたドット絵は1コインを投入させるに十分な魅力だった。

高すぎる難易度と芸術的なドット絵。本作は良くも悪くも、当時のアイレムならではの要素が凝縮された作品だったと言える。

Rの革命「スピード調整」

画面スクロールのスピードをプレイヤーが任意で調整できる。クリアタイム（ハイスコア）を重視する上級者ほど、ゲームのプレイ時間が縮小できる画期的なシステムだが、そのために敵の出現位置などを覚える必要がある。同じようなシステムを採用したシューティング作品は『疾風魔法大作戦』や『スカルファング』などがある。



1992年 並行世界を描いた『R』外伝

R-TYPE LEO

アール・タイプ レオ

当初は別のタイトルとして制作され、営業的判断から『R-TYPE』を冠された異色作。開発はナナオ、販売はアイレム。

Text=Y(ゲームクリエイター)



今こそ遊んでほしい
プレイしやすい抜群の傑作!

『R-TYPE LEO』は1992年にリリースされたタイトルだが、筆者が知ったのは翌年。受験勉強から解放され1日中ゲームを楽しんでいた大学1年の秋だった。折しも対戦格闘ゲームの勃興期で、シューティングを完全に忘れ格ゲ―ざんまいの日々。その日のお目当ても新作の『餓狼伝説スペシャル』だった。対戦台が空く気配がないので店内をウロウロしていると、人影もまばらなシューティングコーナーに本作『LEO』が鎮座

R-TYPE LEO
1992年 アーケード



シリーズ初の2P同時プレイはプレイしやすい面で大きなアドバンテージだった。2P同時プレイならその場復活可能なところもビギナーには嬉しいシステム

していた。前作である『R-TYPE II』はあまりの難易度に攻略を諦めたが、時間つぶしにと本作にコインを投入。まさかこれがシューティングの面白さをまじまじと思いつく第一歩になるとは夢にも思わなかった。

プレイし始めてみると、タイトルは『R-TYPE』だが、らしくない部分はやけに目立つ。明るい色使いのグラフィックはキラキラしてて綺麗だし、『ビューポイント』と同じくらい素敵なステージ出だしの掛け声がとてもいい。周囲に人が少ないだけによく聞こえるシヤレた音楽、ショットボタンを長

押ししても出ない波動砲、突進してガシガシ敵をなぎ倒すビット。別のゲームの基板が刺さってるのかと思うくらいの違和感だが、それ以上に感じたのが久々に感じるシンプルな面白さと気持ち良さだった。

前半は全『R-TYPE』シリーズの中でも屈指の低難易度。下手の横好きの筆者が1コインでエリア3まで到達してしまうほど。新兵器サイビットが縦シューのボムのように使えて気持ちいい。しかもゲージ回復するから回数制限なし。上下と前後に敵を追尾して破壊するスグレモノ。地形も貫通して攻撃してくれるので、このサイビットの使い方がクリアのカギを握る。サイビットの使い方を無理なく習得できるようなエリア構成になっている本作では、エリア1で基本の使い方を、エリア2と3では背後からの敵や地形の先の敵を倒すためにサイビットがいかに重要かを教えてくれる。そしてエリア4から敵と敵弾、地形のコンボがス



シリーズ恒例の地形ギミックも健在。左のシーンは本文中にもある本作随一の難所と言える

タートし、ノーマスで進むのが難しくなってくる絶妙なバランス。そして本家『R-TYPE』ほどではないが、エリア5からは本格的な地形トリックが登場する。サイビットを攻守に使い分け、適切な位置取りと弾避けを行い、通常弾もじっくり織り交ぜた攻略が必要になるのだ。

エリア5をクリアするとファイナルエリアの表示が現れ、緊張感MAX。撃ち返し弾から始まり、

慎重な操作が要求される地形トリックに突入。そこに撃ち返し弾が加わってパニック。小さな敵弾や高速と低速の直線レーザーを避けつつ狭い地形に入ると、背後からの敵と無数の砲台。地形を抜けひと息ついたところに高速で登場するダブル2本脚の驚愕……。サイビットを発射するタイミングを見極め、時には大胆に行動すること并要求される。各エリアは決して長くないのだが、無理なくしっかりと面白さを詰め込んでいる。

忘れて、『R-TYPE』の1コインクリアを目指して頑張る自分がいた。久々に感じる、避けて撃って破壊する快感。本作がその面白さを思い出させてくれたおかげで、後にリリースされる多くの名作シューティングに出会うことができた。今回記事を書くにあたり徐々にプレイしてみたが、楽しさは全く色あせていなかった。家庭用に移植されていないためプレイすることが難しい本作だが、見かけたらぜひプレイしてほしい。

最後に、避けが楽しいボス戦にも触れておこう。全6エリアと短めの構成だが、それぞれが特徴ある攻撃方法で楽しませてくれる。ほぼ全ボスが低速弾と高速弾の複合攻撃を持ち、そこに追尾弾や直進弾が絡むのでアドリブ避けが実に楽しい。惜しいのは耐久力の低さ。パターンを読む前に倒せてしまうので、もう少し固ければ攻略の楽しさが上がったはずなのだが……。エリア3ボスが放つ追尾弾のユラユラ感は必見。

Rの革命「サイビット」



本文中でも触れているが、サイビットはとにかく高性能。破壊能力と追尾能力が高く、挙動も見ていて小気味いい。後半面ではサイビット以外では消せない敵弾もあるため、攻撃ばかりに使用していると無防備になる危険も伴う。タイミングを見極めてサイビットで敵を一掃する気持ちよさは本作至高の快感！

1993年…ヲヤスミ、ケダモノ。BYE²IREM。

R-TYPE III

THE THIRD LIGHTNING

アール・タイプ 3 ザ・サードライトニング

アイレムが設立した子会社タムテックスが開発を担当。旧・アイレム時代最後の『R-TYPE』と言っていいだろう。

Text=VHS(フリーライター)



高密度戦術級暴力型 シューティングゲーム

プレイステーションやセガサターンといった当時の次世代ハードがゲーム業界を賑わせる一方で、中古値が暴落した旧世代ハードのゲームソフトを買いあさっていた1997年、『R-TYPE III THE THIRD LIGHTNING』を遊んだ俺は苛立っていた。なぜこんなブツ飛んだゲームが埋もれていた？ なぜ「ユーズド・ゲームズ」(※1) 2号シューティングゲーム特集はコレを紹介せん？ なぜ俺はいつまでもステージ4で死に続

けるんだああガッ(殴打)。正当続編といえど所詮スーパーファミコン。実際に遊ぶ瞬間までそんな色眼鏡で見えていたし、本作がファンサイトなどで語られたのも『R-TYPE』登場後(テレホーダイ全盛期)だったと思う。それだけスーパーファミコンのシューティングゲームには散々つかまされてきたし懐疑的だった。全6ステージとコンパクト、フォース選択(難度選択)で誰にでも薦められる横シューね……と完全にナメていた俺の心をバッキバキに折りまくる陰險な地形とトラップと逃げ道つぶしの敵弾。ハズレアイテムに

よる詰みこそなく、ステージ2 & 4ボス以外はほぼアドリブ不要だが「道」を踏み外せば即死、全編初代ステージ7復活並みの閉塞感。定価・100円1198回は殺さないユーザーに失礼だ！ 家庭用だしゲーセンなら客足が遠のくレベルのギミックをブツ込め！ というサービスピッチに満ちた旧アイレム(※2)最後のメガ波動砲、それが『III』だった。

『R-TYPE III』ベースで初代を再構築したような渋い色彩、回転拡大3Dとスーパーファミコンのグラフィックの限界に挑むステージ1演出で心をつかみ、ステージ2

R-TYPE III THE THIRD LIGHTNING
1993年12月 スーパーファミコン
R-TYPE III THE THIRD LIGHTNING
2006年12月 Wiiバーチャルコンソール
※配信終了



早くもステージ2でアドリブ必須ボスが殺しにかかりますがどう見ても精子です。本当にありがとうございました

プレイスタイルに合わせて フォース&レーザーを選べ！

▼ラウンド・フォース▼

(赤) 対空レーザー: 伝統の対空レーザー一択だがそれでも非力。近距離での攻撃力が高く、密着撃ち込みがカギ。

▼シャドウ・フォース▼

(青) オールレンジレーザー: 筆者オススメ。超破壊力のレーザーを放つシャドウユニットの方向制御を使いこなせば最強。

(赤) リバースレーザー: 後方にZ型に屈折するレーザーが高威力。前後同時攻撃でフォースの付け替えが不要。

▼サイクロン・フォース▼

(青) スプラッシュレーザー: 道中使いやすさNo1。着弾時の爆風が高威力&薄い地形を貫通するほど広判定。

(赤) スルーレーザー: 攻撃力はイマイチだが地形を貫通するため、メガ波動砲の運用を考えなくてすむ。

©1993 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

※1「ユーズド・ゲームズ」 1996年に創刊した日本初のレトロゲーム専門誌。幾多のリニューアルを繰り返し新旧全世代対応となり、現在の本誌「シューティングゲームサイド」に至ります。(編集部より)

※2 旧アイレム 1997年に、ナナオ(現 EIZO)はアイレム(現 アビエス)よりゲーム事業および版権を譲り受けてアイレムソフトウェアエンジニアリングを設立。本作『III』は、旧アイレム社製最後の『R-TYPE』となった。



ステージ4ボスはボス左下密着でリバースレーザーを当て続け、時計回りにびったり追従すれば画面右下で発狂と同時に秒殺可能



炎のタイミングとルートを暗記したうえで、壁の砲台を誘導&メガ波動砲で一掃する戦術を構築せよ

でメガ波動砲の運用をスパルタ教育。ステージ3で暗記と安全地帯を教え、誇張なしに百回死ぬステージ4可変迷路+高速の炎でたたき落とす。迷路を紙に書き右奥のボスを撃破した先の光景を前にした絶望感は筆舌に尽くしがたく、その日は屈辱とともに電源を切ったことを覚えている。硬いゴキブリ・壁抜け・倒し方のわからないラスボスに頭を抱え、アイレムには珍しい大団円を眺め2周はムリとカセットを片付けながら目に留まったパッケージ裏の「黒いドブ

シリーズ最強クラスの性能を持つ武器。すべてを貫通し至近距離では超破壊力を誇るメガ波動砲、高威力のエレクトロンミサイル、そしてハイパードライブ。今までのフォースにしがみつく武器のイメージを覆す強さと美しさ、お前の強さをもっと見たい。2周クリアはしたしスコア稼ぎも永パを発見。こうなったらフォースならぬ！裸一貫の戦いが幕を開けた。メガ波動砲の計画的運用で弾を消去、敵を誘導し活路を見いだす。フォースなしのバイド殲滅、それはフォースルバイドに頼らぬ人類の力を証明する意地にほかならない（ただしラスボスだけは要フォース）。なお本稿の写真は代表的な安全パターンを中心に掲載した。参考までに。

歴代最強機体フォース 人類の力を証明せよ

ケラドプス”。まだ見ぬ異形の生物を見極めるべく俺は再びスーパーファミコンに火をともしていた。

連射



Rの革命

「ハイパードライブモード」

モードをハイパードライブに切り替え、フルチャージで開放すると波動砲を10秒間(※3)連射可能。発動中はビットが公転し敵弾を防ぐためステージ4中ボスやステージ5ボスラッシュのライオス戦が簡単に。ただし終了後12秒間オーバーヒートで波動砲を封じられる点に注意。

※3 ラウンド・フォース選択時に限り、発動中Yボタン連打で持続時間を延長可能。ラウンド・フォースの火力が低いため、使いどころをうまくパターンに組み込む。

1998年 復活を懸けた渾身の『R』

R-TYPE Δ

アール・タイプ テルタ

アイレムのブランドを引き継いだ新会社・アイレムソフトウェアエンジニアリングから誕生した、新世代の『R-TYPE』。

Text=山本悠作(編集部)



個性の異なる3機から
自機を選んで出撃!

R-TYPE Δ

1998年11月 プレイステーション

～R's BEST～R-TYPE Δ

2001年10月 プレイステーション

R-TYPE Δ

2006年12月 PlayStation®Network

ゲームアーカイブス

※配信終了



プレイステーションで発売された縦または横スクロールのシューティングの中で、『R-TYPE Δ』の作り込みは尋常ではない。もちろん同ハードで発売されて今でも名作と評されるシューティングは多数あるが、「アーケードからの移植のように元となるゲームがあった」わけでもなくゼロから作りこまれたゲームで、しかもメーカーにとって初の3Dビジュアルのゲームだったという点で考えると、本作はあまりに突出している。

『Δ』はあらゆるステージを立体的に、空間を描こうとしている。背景の見え方に注視すると、それがよくわかる。自機が画面上部に移動するとカメラ位置も上がって地面を見下ろすようになる。逆に、自機が画面下部に移動するとカメラ位置も下がって天井を見上げるように見える。『R-TYPE』は初代の頃から「立体感あふれるドット絵」が芸術的に美しかったが、『Δ』では本当に立体感を手に入れたしまった。

単にシューティングを作りたいだけなら、ここまで背景にこだわる必要はない。カメラを固定して「見えない」部分を作らずに済ませるゲームもある中、「見えたり見えなかったりする」空間描写へのこだわりがうかがえる。

加えてステージ1は冒頭から背景がよく動き、全編を通じて最も画面が派手だ。スクロールの速いシーンがあり、背景がグルグルと動き、大きな物体が派手に爆発四散するシーンも多く、疾走感と迫

力がある。市街地を突き抜け、ビル群の角を曲がると、視界に広がる戦火、暴走する機械群が背景の奥や手前から次々に現れる……。プレイヤーの行う操作自体は「敵を狙って撃ち、上下左右に敵の攻撃を避ける」という2Dシューティングそのままなのだが、背景を見ているだけで激戦が目に飛び込んできて楽しい。

だが、ステージ1が派手すぎるのが逆に受け取られて「3Dを生かした立体的な演出がステージ1くらい」と評されている声を聞いたことがあるのも事実だ……。プレイヤーの意見ならまだしも、ゲーム誌でさえそんな意見を眼にしたのを覚えている。でも、私は思うのだ。ステージ1のようなスピード感あふれるハイテンションが最終ステージまで続いたら、演出に目が行きすぎて疲れて攻略どころではなくなる。先のステージで難度の上昇にあわせて、プレイヤーの眼が演出よりも敵や敵弾の動きを追って攻略に注視できるま



『R-TYPE』シリーズでは珍しい市街戦。すべてのステージに独自の仕掛けが用意されていて新鮮だ

での限界ギリギリのところまで、演出頻度が調整されていたのではないかと。3Dの演出は視線の移動も増えるのでプレイヤーの目の疲労も増える。その疲労を抑えるための、演出より攻略を優先した調整のように思える。

次に、「ステージ1が最も3D演出が派手」と聞いて、同じ作法で作られているゲームに覚えがないだろうか？ 最も派手なステージ1が求められるゲーム……。そう、アーケードゲームセンターだ。ゲーセンのシューティングにまず必要なのは、初見の派手さ。とおりがかりの来客の目を引き留め「面白そう、遊んでみるか」と硬貨を筐体に投じてプレイヤーになってもらわなければならぬ。ステージ1が最も派手ということとは開発者は、「かつて、最高のシューティングゲームが生まれた場所……」シューティングの本場アーケードゲームの開発を熟知しているということ。アーケードの作法を家庭用の『△』で見せつけた

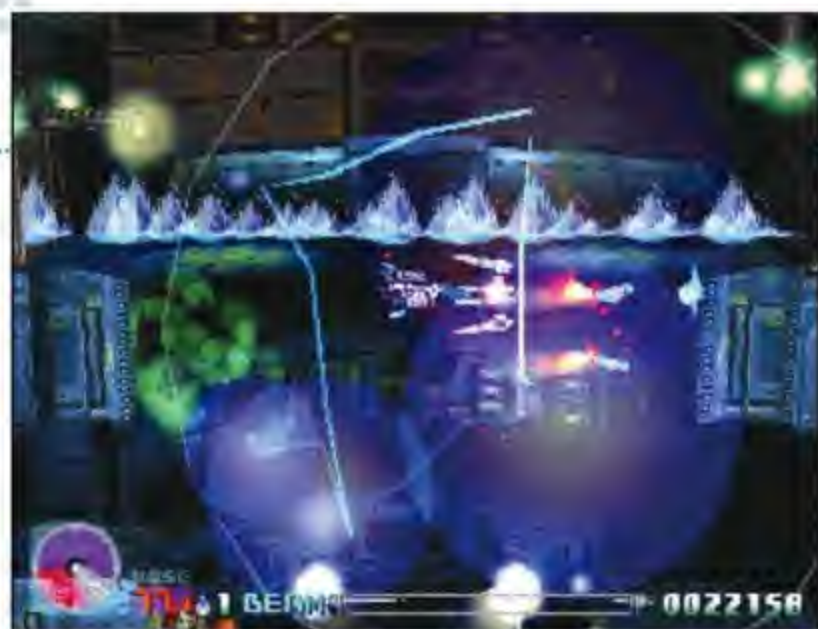


難易度 HUMAN 以上でクリアするか100回以上出撃するとPOWアーマーを自機に選択できる。波動砲がバイド!?

のは、「アーケードゲームに臨む気持ちで挑んでくれ」という強烈なメッセージ。真のR-TYPEならばそれを受け止められたはずだ！
とはいえ実は初心者入門用にもお薦めな本作。難易度を下げると序盤は易しく復活パターンも覚えやすい。また『R-TYPE』と言えば、複雑な地形に当たってミス……という苦い経験をした人も多いはず。でも『△』では地形に当たってもミスにならない。これは初心者への配慮でもあるのだが、「地形の攻略難度が『R-TYPE』の難しさの本質ではない」と『△』自身が証明してしまったとも言える……。やはり『△』は孤高だ。

Rの革命「△-ウェポン」

フォースで敵を倒したり敵弾を吸収するとスコアの加算と同時にエネルギーゲージが上昇、100%の「ドース・ブレイク」時には画面全体の敵にダメージを与える「△-ウェポン」を発動可能となる。「ドース・ブレイク」時はフォースの当たり判定が大きくなりスコアの加算も増える。防御にも緊急回避にも稼ぎにも使えるのだ。



2003年 究極にして最後の『R』

R-TYPE FINAL

アール・タイプ ファイナル

最終作として開発・発表された、アイレムソフトウェアエンジニアリング製シューティング最後の『R-TYPE』。

Text= 箭本進一(フリーライター)



究極、 そして終局

2003年、アイレムソフトウェアエンジニアリングが発売した『R-TYPE』シリーズのシューティングとしては最終作となる『R-TYPE FINAL』が発売されました。シリーズの歴史そのものをテーマとし、101種の自機(R戦闘機)を開発していく。『FINAL』の名のとおりに「究極」だ、などと喜んでばかりはいられません。後に役者が全員並んで別れを告げるカーテンコールではありません

R-TYPE FINAL

2003年7月 プレイステーション2

R-TYPE FINAL PlayStation 2 the Best

2006年7月 プレイステーション2



インタラクティブ ホラーシューティング

本作の特徴はインタラクティブ

か。果たして、予感当たってしまいました。マニュアルの最後には「今後、『R-TYPE』という名のつくシューティングゲームが新たにアイレムから出ることはないでしょう」と、プロデューサーからのメッセージが掲載されていたのです。名作シリーズ『R-TYPE』ですらこのようなのですから、当時のシューティングゲームを取り巻く状況がいかに過酷なものであったかがご理解いただけるでしょう。

ホラー的なプレイ感です。シューティングゲームといえば、多くはアーケードゲームが出身。アーケードでは客の回転率を上げることが重要になりますから、たみかけるようなハイテンポの作品が多くなってきました。

一方、本作ではシーンの「間」が大切にされています。これは、回転率を考慮する必要のない家庭用という環境だからこそ実現できた、シューティングゲームにとって最新の恐怖表現を取り入れた演出だったのです。

『R-TYPE』シリーズでは、恐怖の要素が重要なポイントとなっています。初代『R-TYPE』の登場は1987年。汚濁や死骸の中から、不吉やタブーのモチーフを含んだ生物が姿を現す、まるでSFホラー映画「エイリアン」のような恐怖が描かれました。

そこから16年後の最終作となる『FINAL』では、シーンごとの「間」と「静謐さ」が重視されています。恐ろしい敵が連続して襲いかかっ



詩的なステージ1のオープニング。静謐で美しい雰囲気と、出現する敵の恐ろしさの対比が特徴的だ

てくるものではありません。敵襲と敵襲の間には、シューティングとしては長めとも感じられる間隔が取られており、プレイヤーに強い精神的プレッシャーを与える仕組みになっています。

この演出は、映画「リング」や「呪怨」のような1990年代後半から流行したジャパニーズホラーに通じるところがあります。つまりは最新の恐怖表現が取り入れられていたというわけです。

初代『R-TYPE』の恐怖重視の方向性を、最新の文法で再解釈し、最後の作品となる『FINAL』を、時代に即したものに……という、作り手の強い意志が見て取れます。

夏の海という爽やかな場所から、生命の気配がない廃墟へ。静寂の中、残骸のそこかしこから異形の敵が姿を現す。

密林を思わせる自然の中、天然の造形美を持つ動物がいるべき場所に、不気味な姿をしたバイドが蠢く。大きなバイドに寄生する羽

虫のようなバイドや、胞子を吐くバイドなど、見ていただけで生理的な嫌悪感がかき立てられる。

バイドを兵器化するための研究所。そこかしこにバイドが捕らわれているばかりか、自動システムが大量のバイドを輸送していく中を、薄氷を踏む思いで進んでいく。宇宙洞窟の果てには臓器のようなゴマンダーが待ち構えている。初代『R-TYPE』ではそのまま戦ったが、今作は、その体内へ、何があるのか想像もしたくない場所へ分け入っていく。

まさにインタラクティブホラー。シューティングを媒体に恐怖が味わえるのが本作『FINAL』である、と言ってもいいのではないだろうか。

『バイオハザード』『DEAD SPACE』^{アランウェイク}など、ホラーゲームといえばアクションとして作られることが多くなっている現状を見ると、2000年代初頭だからこそ成立した奇跡のシューティングなのかも知れません。



Rの革命「機体開発」

本作では特定の機体で長時間プレイしたり、特定ステージのクリアなどで、新たな機体が開発される。従来のシューティングでも物語上で新型機が開発されたりすることはあったが、プレイのうえでこれを体感できるのは珍しい仕組みだ。最終的には敵であるバイドの素材を使った、恐ろしい異形の機体が多数誕生してしまう。



前作『R-TYPE V』に登場した3番目の自機・R-13〈ケルペロス〉がバイドに捕らわれて敵として登場。まさに悪夢だ



アイレムシューティング という戦史

「間」と「静謐さ」のインタラクティブホラーが柱のひとつとするなら、もうひとつの柱は機体コレクション要素です。

一例を挙げますと、ステージ1をクリアすることで『R-TYPE V』の自機〈デルタ〉が開発され、〈デルタ〉完成後に一定時間が経過すると、テスト用機体の〈デリカテッセン〉が登場、実験的な武装の機体への道が開けます。

ほかにも「特定のステージをクリアする」「特定の機体でのプレイ時間が一定数経過する」「パスワードを入力する」といった条件を満たすと、新たな機体が開発されていきます。その数、なんと101種類。「タメ撃ちで接近戦用の杭を突き出す」「フォースに波動砲を当てると拡散」「フォースを装着するとロボットに変形、ボタン連射でビームサーベルを振るう」「7段階タメることで究極の波動砲を放

つ」など、実にユニークな能力ばかりで、新しい機体が入る度にモチベーションが上がります。

『R-TYPE』シリーズだけでなく、『ミスターヘリの大冒険』『イメージファイト』『Xマルチプライ』などアイレムの他作品の機体も登場。シリーズでおなじみのアイテムキヤリアペウ・アーマーからよく似たフォルムの〈ミスター・ヘリ〉が開発されるなど、アイレムシューティングの歴史が一大戦史として再編成されている辺りは、最後にして究極、二重の意味でFINALの作品を作ろうという意地が見えてくるかのようです。

こうした機体開発にも、インタラクティブに恐怖とストーリーを感じられる仕掛けが施されています。これまでも人類は、フォースにおいてバイドの力を利用してきましたが、ゲームを進めると、機体の装甲などさまざまな部分にバイド素材を積極的に導入した機体の開発を開始。植物や動物と戦闘機が融合したかのような異形の機

Rの革命「ステージ分岐」

本作ではシリーズ初のステージ分岐が存在する。ステージ2では、ボスの特定のパーツ破壊によって、次回プレイ時のステージ2のマップが変化。ステージ5では、新たなエンディングを見るたびにボスに特殊なパーツが増え、こちらも特定のパーツ破壊、または非破壊によって最終ステージとエンディングが分岐する。





印象的な映像演出も多い。ステージF-Aでは背景で男女が絡み合う意味深いシルエットが。ステージF-Bでは自機がバイド化、帰還時に味方から敵と見なされ戦うことに

カーテンコールを もう一度

本作は「間」を重視したジャパニーズホラー的な演出に加え、機体が増えることそのものにまでドラマが仕込まれている、ストーリー体感型のシューティングです。アイレムのシューティングは2014年3月現在、宣言どおり本作が最後になっていますが、シュー

体を次々と生み出します。触手のような物体が伸びる禍々しいフォース「ビーストフォース」、亡霊のような疑似バイド体が敵に食らいつく波動砲「デビルウェーブ砲」、目玉を思わせるビット「眼球・ビット」などを装備した、ほかのゲームなら敵としか思えない兵器群。プレイ中にこうした機体が自機として開発されると、「二人人類はどこまで行ってしまうのか」という恐怖が生まれます。機体開発を通して、バイドに追い詰められた人類の恐怖を体感できる、優れた表現と言えるでしょう。

ティングに新たな可能性を見せた『FINAL』の方向性が途絶えているのは悲しい限りです。

間を重視しているが故の体感時間長さ。そして、機体出現させるために膨大な時間が必要となることには疑問の声が上がったのも確かです。ただ、ひとつのシューティングシリーズの総決算であり、年単位でプレイするものであることを考えると、こうした方向性があったのも良いのではないかとも思えます。

本作の物語は未だ謎を残しています。ステージF-Aをクリアした自機の行方は？ ステージF-Cでたどり着いた26世紀の世界に何も無かった理由とは？ 意味深なエンディングは、ゲームを終えてなおプレイヤーの想像力をかき立ててくれます。

『FINAL』が示した物語も、システムも、共に新たな可能性を秘めています。もう一度、の奇跡を信じて、カーテンコールを呼びかけたいところです。

2007、2009年 新たな世界観を描いた『R』

R-TYPE
TACTICS

アール・タイプ タクティクス

R-TYPE
TACTICS II
-Operation BITTER CHOCOLATE-

アール・タイプ タクティクス2
オペレーション ビター チョコレート

『R-TYPE』シリーズの世界観を戦略シミュレーションとして再構築した2作品。『R-TYPE』というブランドの生き残りを懸けた作品ともいえる。

Text=カイゼルちくわ(フリーライター)



R-TYPE TACTICS

2007年9月 プレイステーション・ポータブル

R-TYPE TACTICS(ダウンロード版)

2009年9月 プレイステーション・ポータブル
※配信終了

R-TYPE TACTICSII

-Operation BITTER CHOCOLATE-

2009年12月 プレイステーション・ポータブル

R-TYPE TACTICSII

-Operation BITTER CHOCOLATE-

(ダウンロード版)

2009年12月 プレイステーション・ポータブル
※配信終了

生誕20周年の衝撃 STGxSLGという試み

『R-TYPE』最終作として発売された、『R-TYPE FINAL』発売から4年後の2007年。初代『R-TYPE』が世に出てからちょうど20年となるこの年に、『R-TYPE TACTICS』なる最新作が発売され、『R-TYPE』シリーズが再始動することとなった。さらにその新作はシューティングではなく、なんと戦略シミュレーション(公式での表記はSFシミュレーション)であった。そしてその内容が徐々に情報誌や体験版などで明らかに



『R-TYPE』シリーズを一度でもプレイしたユーザーなら、ジャンルこそ変わっても、この作品が『R-TYPE』であることをプレイすれば一瞬で理解できたはずだ

され、ユーザーは重ねて驚かされることになる。

戦略シミュレーションになっ
ていくはずなのに、戦闘マップ画面は横スクロールシューティングである『R-TYPE』本来のサイドビューで、ヘックスで区切られていてもそれは紛れもなく、『R-TYPE』シリーズの画面そのものだった。

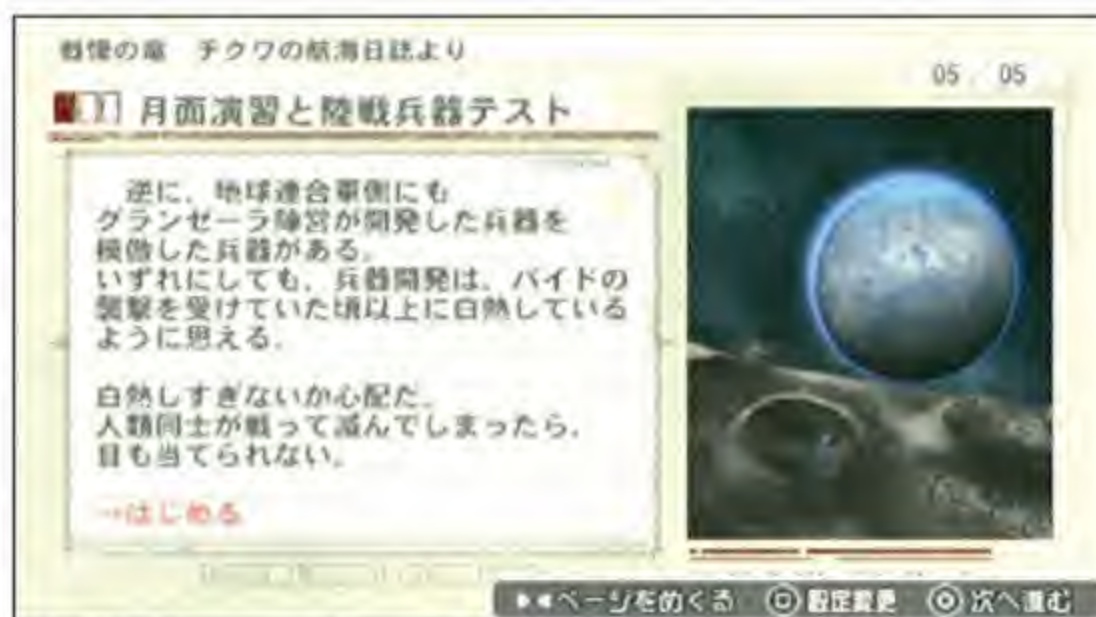
そうしたビジュアル面のみならず、ゲームの内容もまた、シューティングとしての『R-TYPE』の要素を取り入れた斬新なものだった。特に顕著なのが各機体が持つ波動砲などの「チャージ武器」で、これらは規定ターンが経過すれば

使用可能になり、敵ユニットを一撃で壊滅させる範囲攻撃武器だが、発射までにユニットがダメージを受けるとチャージカウン트가0になり、またチャージし直すハメになる。一部の敵もこの強力なチャージ武器を有しているため、「いかに相手のチャージを0にするか」という、1回の被弾が勝敗を決する、シューティングゲームそのものの緊張感が味わえた。

ほかにも『FINAL』で登場した豊富なR戦闘機の数々や、前に出過ぎた味方を襲う「初見殺し」、フオースとの合体や体当たりさせる攻撃、おなじみのドブケラドプス、ゴマンダーなどのヘクスマップ1画面分を覆い尽くさんばかりの巨大ボスなど、『R-TYPE』の要素が『TACTICS』には豊富に詰め込まれていた。その再現度はファンに大いに喜ばれ、戦略シミュレーションなのに途中セーブとクイックロードがない点ですら、『R-TYPE』の復活地点まで戻ることの再現と喜んだ人も多かったほどだ。



一対多数というシューティングの再現か、全編に渡り敵ユニット数との圧倒的な差がまた、物語の絶望感を演出する



日誌でつづられる物語は、重く、報われぬ。『TACTICS』で世界観を初めて知り、『R-TYPE』のファンになったという若いプレイヤーも多い

続編で完成を迎える 『R』世界観の集大成

従来の『R-TYPE』シリーズの要素を忠実に取り入れた『TACTICS』だが、過去シリーズに立ち返るのみならず、『R-TYPE』の魅力のひとつである、救いがなくダークな世界観を、戦略シミュレーションという形式ならではの深い掘り下げを見せてくれた。

従来のシューティングゲームである『R-TYPE』シリーズでは、こうしたストーリー面を直接描写することは難しかった。しかし『TACTICS』では、各ステージの開始前後に主人公の日誌の一部として語られる世界情勢や心境で、バイドという恐るべき敵、そしてそれに対抗するためにバイドを利用した非人道的な兵器を使わねばならない人類の宿命など、業の深い世界観を詳細に伝えている。そして2009年に発売された続編、『R-TYPE TACTICS II -Operation BITTER CHOCO-

「LATE-」では、バイド兵器使用に反対する派閥「グランゼーラ革命軍」の登場により、人類同士が戦争を繰り広げる救いのない状況となる。この『TACTICS II』では地球連合軍とグランゼーラ革命軍のどちらに所属するかゲーム開始時に選択でき、両軍ならではのストーリーや、各軍の機体の違いによる異なる戦略を体験できる。

しかし『TACTICS』、『TACTICS II』とともに、そのダークな世界観の神髄は、一度エンディングに到達した後にプレイできる「バイド編」にこそある。衝撃的なその内容はこのここでは語れないが、数々の葛藤や苦難を乗り越えた戦いの果てが、このような結果になることは……。使用できるユニットが極端に制限され、戦略シミュレーションとしても、歴代『R-TYPE』シリーズ作品のゲームとしてもかつてない難度となるこのバイド編を制したプレイヤーのみが、バイドの業と悲劇、地球を目指す「彼ら」の真実の片鱗を知ることになるだろう。



Rの革命 「SFシミュレーション」

戦略シミュレーションながら、シューティングのように機体の向きは固定されるなど、二つのジャンルの融合で『TACTICS』は今までにないゲーム性を実現した。デコイでの囷や、亜空間に潜み待ち伏せなど、本作ならではの戦略はいずれも奥が深い。

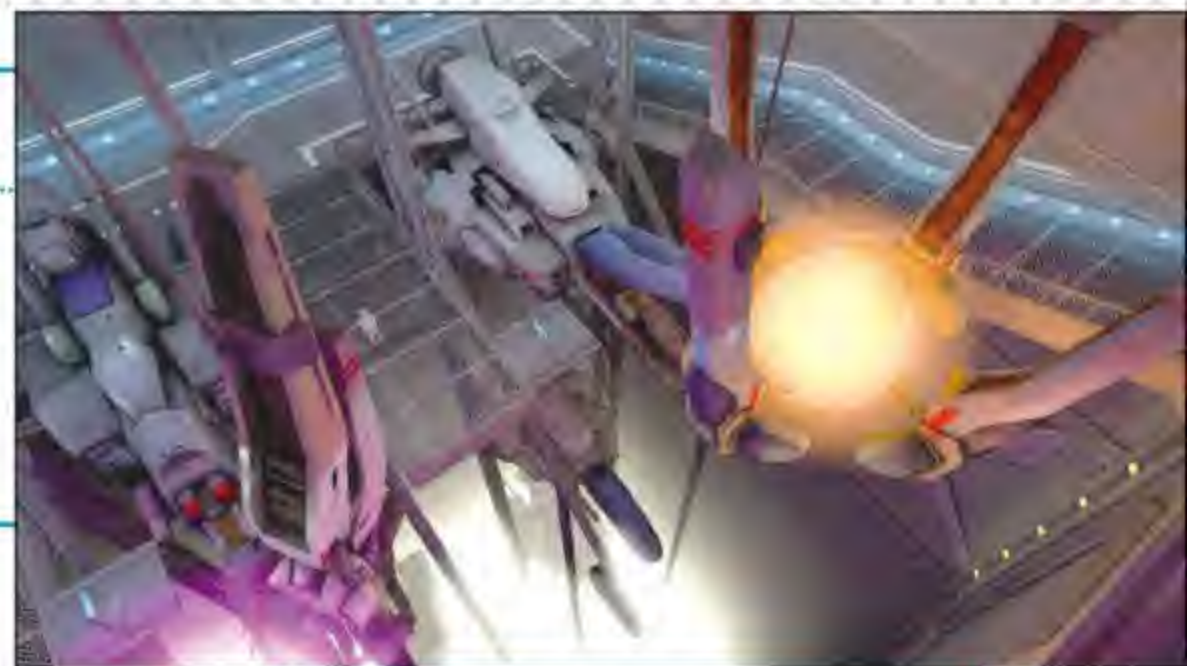
R-9のパイロットになりきた感激

閃光煌めく 宇宙空間

(『PlayStation®Home』特設ラウンジ)

プレイステーション3のオンラインサービス『PlayStation®Home』で公開されていたラウンジ。アバター用衣装の購入やミニゲームのプレイもできた。現在は公開終了。

Text= 山本悠作(編集部)



閃光煌めく宇宙空間

2009年12月 PlayStation®Network
※公開終了

『PS Home』や『TACTICS II』のラウンジとして公開された「閃光煌めく宇宙空間」では、地球連合軍の艦橋からR-9Aアローヘッドに乗り込み、グランゼーラ軍を制限時間内に撃破するミニゲームの3Dシューティングを楽しめた。自分でR-9を操縦して波動砲やフォースシュート、対空レーザーなどを撃てるのはそれだけで嬉しかった……！ ちなみにミニゲーム中のBGMは初代『R-TYPE』ステージ1のアレンジだった。

「R-9」で出撃できた感激



©2009 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.
©2008 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

**PCエンジン史上、
最も売れたクリアソフト**

PCエンジンのクリアソフトとなったのが、ハドソン（当時）が移植した『R-TYPE』だ。ソフトを供給するH.U.カードの容量が当時はギリギリ足らず、シューティングとしては異例の前後編分割で発売された。ステージ1〜4を『R-TYPE I』、ステージ5〜8を『R-TYPE II』に収録し、スコアと装備はパスワードで持ち越せる（後



©Konami Digital Entertainment ©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.
『R-TYPE』はアイレムソフトウェアエンジニアリングの登録商標です。

にH.U.カードの容量が増え、海外版では1枚にまとまった）。アーケードで処理落ちするところも処理落ちなしで移植するなどPCエンジンのハードパワーとプログラマーの技術力を見せつけた素晴らしい移植だった。

ちなみに本作、内部的にも異例の処理を行っているそう。関係者の話によると、当時はPCエンジンの発売元のNECから動作保証の観点から（本作が動作している）画面解像度320ドットモードの場合、スプライトを16個並べるのはNGで、並べて良いのは14個まで、と規定されていたそう。その規定を知らずに16個並べる設定で開発された本作はハード性能を動作保証スレスレまで使用していたことになる。

後発で本家アイレムから発売された『R-TYPE COMPLETE CD』がH.U.カード版よりキャラクターのチラつきが多いのは、NECの規定を守って作り直したためではないか……と推測できる。

戦局は家庭用ハードまで移植された『R』たち

アーケードから生まれた『R-TYPE』シリーズは、国内外のさまざまなゲーム機やパソコンに移植された。ここでは国内で発表されたものについて、移植作品ごとの個性を紹介するとともに、当時の記憶を振り返る。



アーケード版で未収録になったステージ6ボス・アイアンネイルの代わりに、新ボス・ヤジューが登場



デモがアーケード版から一新され、復活パターンが実演される。当時の定石をくつつがえすものもあった

参考資料: Colorful Pieces of Game (岩崎啓真ブログ)



ニンテンドー3DSバーチャルコンソール『R-TYPE (海外PCエンジン版)』配信中・600円(税込)
Wiiバーチャルコンソール『R-TYPE I』配信中・600円(税込)
Wiiバーチャルコンソール『R-TYPE II』配信中・600円(税込)



©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. REPROGRAMMED GAME ©SEGA
R-TYPEはアイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社の登録商標です。

メガドライブ買うの、
待てばよかったかな……？

いきなりセガ人にあるまじき言葉ですが、メガドライブに対する飢餓感がもう、すごかったわけです。1988年3月にPCエンジン版『R-TYPE』が出て、僕は当然あのクオリティで綺羅星のようなセガのアーケードゲームを家で、メガドライブでできるんだ！というところに人生を賭けていた、そんな頃でしたから。

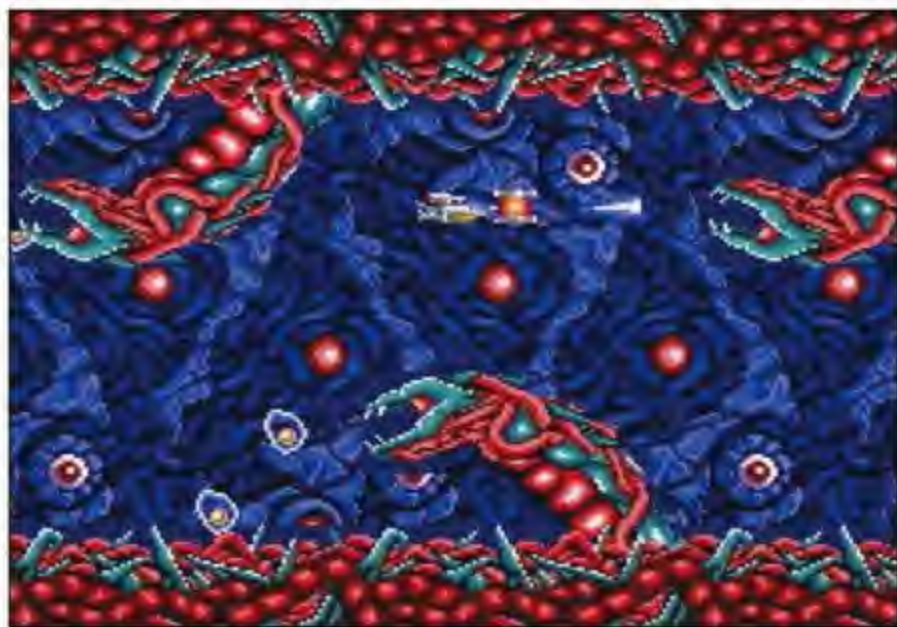
するとこのセガ・マークIII版は、まず見た目の第一印象で敬遠してしまう。当時一番言われてたのが「波動砲のゲージがない」で、次が「敵が全体的に小さい」でしたからね。もっとも、当時の新作ゲームの事前情報は雑誌の小さい記事だけだったので、見た目でしか判断のしようがなかったのですけどね。そんなわけで、この頃金持ちセガ人以外はみんなメガドライブ貯金をしていて、筆者なんか1月の『スーパーワンダーボーイモンスターワールド』以後、貯金モードに入っていましたからね。それぐらい、メガドライブで時代が変わると信じていたし、大コケしそうだったPCエンジンが『R-TYPE』というたった一作のシューティングゲームで流れを変えたという事実も、メガドライブへの期待を加速させていた。そんな1988年だったのです。

でもね、今のゲーマーにとっては常識ですが、ハード末期のゲームって精鋭ぞろいなんですよね。



雑誌記事で見かけた巨大戦艦は「マジか!？」とわが目を疑ったものです。嗚呼デカキャラ全盛期

当時はまだファミコンも終了してない頃ですから、ハード末期は粒ぞろいなんて誰も知らない。むしろ新ハードに力を入れていて末期のゲームはショボいはず、なんて思い込んでいたぐらいで。その中にある一本として、マークIII版はいぶし銀の輝きを持っていた……と、知ったのはメガドライブの初期ラインナップがあまりにも頼りなくて、一度マークIIIに回歸した時でした。この感覚、ファミコンやPCエンジンには目もくれていなかった生粋のセガ人ならわ



隠し含む全9ステージとか、まるでMSXの『グラディウス』シリーズのようじゃありませんか

かってくれるはず。実際、アーケード版、PCエンジン版と比べなければ、脇のしまったいい仕上がりのシューティングゲームです。マークIII版あのフォースの制御、反射レーザーを再現し、ミサイルなんて本物よりよく動くぐらいで、あとフォースと刃のドット絵がちゃんとカッコいいのは特筆すべき点です。さすがに敵キャラが小さい分、スペースが埋まらないので圧迫感が低く、「楽だな」って思ってしまう面もありますが、名移植だと言えるのではないかと。

饒舌なる『R-TYPE』

1987年発売のパソコン・PC-88VAは、PC-8801シリーズ念願のspray機能を搭載し、シューティングゲームなども開発しやすくなった上位機種です。そのハードメーカーであるNECホームエレクトロニクス自身から発売された本作は、『R-TYPE』の移植版としては後発のせいか、ステージセレクトや2段階の難易度選択な

PC-88VA
『R-TYPE』
1988年

Text=
箭本進一
(フリーライター)



©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

どの独自要素が実装されています。中でも目を引くのがR-9の発進を描くオープニングデモ。PC-88VA版のパイロットが男性であり、戦闘ESP（超能力？）をも使って戦っているらしいことが描かれ、本作独自の解釈が興味深い内容となっています。

実は本作を開発したのは日本テレネット。同社のゲームはアニメを思わせるビジュアルシーンの演出に定評があり、キャラクターのセリフや設定も多い、いわば「饒舌」なゲーム作りが得意です。もともとはオープニングデモもセリフも存在しない寡黙な『R-TYPE』が、饒舌な同社によって移植されたのは面白い偶然。PC-88VA版のステージ1BGMのイントロの音色が同社の『反生命戦記アンドロギュヌス』のオープニング「SYSTEM BEGAN」のイントロを思わせる音色だったり、ドラムが同社独特の音となっているなど、意外なところでテレネット節が楽しめるのです。



作戦プログラム転送。ハード・エンバイアロメント 正常。
各メカニックはすみやかに退避せよ。

よく見るとパイロットがあおむけに寝たまま搭乗している。R-9の特徴であるラウンドキャノピーは固定され、下部のコクピット側が持ち上がる、普通の戦闘機とは逆の形式



spray機能が実装されているPC-88VAだけに、『R-TYPE』のグラフィックが比較的忠実に再現されている。同作を象徴する、ドブケラドプスの巨体もこのとおりだ



デブストラッキング作動。重力バランス良好。レーザーユニット：接続。
SYSTEM ALL GREEN.



生体スキャンスタート。戦闘ESPを開放し、攻撃本能代理機能をモデル2030にリンクせよ。

男性らしきパイロットの姿が見える。タイトルにNECホームエレクトロニクスのクレジットがあるが「スーパーコア」は同社のPCエンジンの「コア思想」へのオマージュ？

資料協力：ナツゲーミュージアム

R-9 カタパルト接続
メインエンジン始動

ラムジェット圧力上昇。スーパーコア リンク ON.



※写真はパナソニック製MSX2「FS-A1F」によるものです。MSX1起動時と配色パレットが異なります。
※本作のFM音源は松下製「FM7AC（スロット2）」のみ対応。MSX2+以降の内蔵FM音源では鳴らないので注意。



©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

挑戦的な移植と盛り上げ記事 Mマガに恨みと感謝を捧ぐ

80年代、ゲーム情報は雑誌が中心。少数派のマイコンであればなおさらで、環境次第では唯一の情報源だったという人も多い。そんな1988年、「MSXマガジン」9月号に冊子「R-TYPEエキサイティングブック」が付録に。「思いきりおすすめしちゃいます！（原文ママ）」とあってもそれが無謀な移植であることは子どもでも読み

取れた。でもPCエンジンは買えなかったし、何より掲載されたドブケラドプスはMSX離れた迫力に満ちていた。しかも自機&フォースが単色じゃない分『ゴーフアーの野望』に勝ってる！ クリスマスのお願いは決まった。僕は気づいていなかった。静止画が伝える情報の限界に。スクロールはともかくザコもガクガク。ピヨロピヨロ（波動砲）ピヨピヨ（フォース）ダガシカシ（爆発）効果音が耳に痛い。ボスの色も変。そして異様にムズい。凶悪な5面をしばらく越せずあきらめかけた。そんな時、全ステージ紹介記事を眺めて「がんばればきつと……」と挑戦を繰り返した。情報が乏しかった当時、落胆したり詰まったとき意欲を持ち上げてくれたのは雑誌のわずかな情報だった。結局クリアできたのはだいぶたってからで、実際は5面を抜ければ妙に簡単になるのだが、意欲を失わなかったのは冊子のおかげと感謝している。もちろん、恨んでもいるけどね。



理不尽極まりない5面。アーケード版をはるかにしのぐ超高速＆見た目を大きく上回る特大判定のレーザーが乱れ飛ぶ！



増量ゴンドランが回って……ない？ いや、背景と同期し16ドット単位で回転！ アハ体験で脳トレだ



©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

優れた移植作を多く生んだ X68000への期待が高すぎた

アーケードに忠実か？ 独自性はあるか？ という観点では厳しい評価が目立つX68000版。しかし、画面は上下スクロールなしで収め、ドット絵は少々粗いが色合いも多重スクロールも割と再現し、頑張ってる音楽もサウンドテストで聴き放題、X68000版準拠の攻略デモも収録するなど、サービス精神が確かに伝わる移植作だった。

幻のゲームを追え!

四半世紀前の無念は忘れぬ!

FM TOWNS 版 『R-TYPE』は どうなったのか?

Text=天野譲二(TOKYO-MEGA FORCE)

富士通が語った開発当時の舞台裏

今でこそPCといえばWindowsとMacその他という状況だが、80～90年代にかけての日本は、まさにPC戦国時代であった。国内市場の過半数を握るPC-88/98、追うMZ/X68、MSXなどさまざまな機種があったが、FM/FMRシリーズなどで一定の地歩を固めていた富士通が1989年2月に発表したのが、FM TOWNSである。CD-ROMドライブ標準搭載! 32ビットアーキテクチャ! ……あたりの話は置いておいて、FM TOWNS用に発表されたソフトラインナップでひとときわ輝いていたのが、『R-TYPE』である。

同タイトルの当時の快進撃はほかの記事に譲るとして、結論から述べると、FM TOWNS版は結局発売されなかった。富士通の広告やFM TOWNSアプリケーションカタログに鎮座していた『R-TYPE』は、初夏には9800円という価格が発表され、夏には「9月発売」とまで広告が打たれた。が、そこまでだった。その後は「'89年12月(提供予定)」→「開発中」→「提供予定」と後退し、いつの間にかカタログからも外されていた。ちなみに広告に使われていた画面はPCエンジン版だと、一部広告には明記されていた。

それではFM TOWNS版『R-TYPE』の実際の開発状況と発売されなかった経緯はどうだったのだろうか? これについて、富士通から断片的な情報を得ることができた。まずはFM TOWNSに『R-TYPE』がラインナップとして加わった理由は「『R-TYPE』は当時、人気シューティングゲームだったため」という至極当然な回答に始まり、開発状況については「ハドソン(当時)ですが、外部の開発会社を使っておられて、複数社からスタッフが集まってチャレンジしたようです」「すべての面が出来上がっていたわ



「FM-TOWNS アプリケーションカタログ 89・12」より。「提供予定時期：'89年12月」と記載がある



●R-TYPE
●(株)ハドソン
●'89年9月提供予定

R-TYPE

提供媒体:CD-ROM
標準価格:9,800円(税別)
提供予定時期:'89年12月
開発:ハドソン
©1988 ©HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP.

1988 1989

ゲームセンターですでおなじみのゲームで、横スクロールタイプのシューティングゲームです。最新鋭戦闘機「R-9」を操作。パワーアップパーツを取るたびに攻撃力が増強。キミは敵を打ち砕くことができるか……。



「Oh!FM」1989年9月号
広告より。(株)ハドソン
と記載がある。「'89年9
月提供予定」とまで明記
されていた

けではないと思いますが、サンプル版までできていたようです」と、それなりに進められていたことが判明した。ただ、発売されなかった経緯については、「アイレム様の許諾が下りなかったと聞いています」とのことで、どうも政治的問題が絡んでいたようである。同じアイレムの『イメージファイト』が他社からFM TOWNS用に発売されたことを考えると、何とも無念な話である。

ほかにも情報筋を当たってみたが、「アイレムはノータッチ」なのは確実に、最終的に中止となったのは「売上が立つ見込みがなくボツになったのではないか」という意見も伺った。残念ながらここで述べられるのはこれだけである。

X68000の『グラディウス』ではないが、当時の『R-TYPE』ブランドの輝きを思い出せば、FM TOWNS版『R-TYPE』は十分なキラソフトになったことが想像するにたやすい。当時最高のハイスペックPCで「完全移植」が実現されていれば、それはまさしく『R-TYPE』の決定版になったに違いない。返す返すも、残念な話である。

ゲームボーイでは『R-TYPE』が3作発売されており、最後発の『R-TYPE DX』は91年と92年に発売されたゲームボーイ版『I』『II』を“モノクロモード”として丸ごと収録しただけでなく、カラー化に連射や面セレクト機能を搭載した“カラーモード”、さらに『I』『II』をぶっ続けて突破する“アルティメット”を収録したお買い得

ビッグすぎるフォースを
ぶちこみバイドを秒殺！

ゲームボーイ
『R-TYPE』 1991年、1992年
ゲームボーイ
カラー
『R-TYPE DX』 1999年
Text=VHS(フリーライター)



©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. ©EPOCH CO.,LTD.

版。ゲームボーイ版をまとめて遊べるということで、本稿ではこの『DX』を元に語らせていただく。「自機でつけえー」ゲームボーイ版の第一印象はそれだった(そして超速回転ゴンドランで圧殺)。解像度の低いゲームボーイは画面が狭く、ゲームボーイシューティングは自機が小さいのが当たり前。しかし本作ではあえてキャラを大きく表示し迫力を生かす道を選んだ。そしてその選択は新たな戦略を生み出すに至る。自機の大きさで原作の安地を封じ、経験者にはパターンの再構築を迫る。一方で『R-TYPE』の象徴たる“フォース”には強力な近接兵器としての側面を剥き出しにさせた。というのも本作はショットの連射が遅く、波動砲の判定も小さいため敵に押されやすい。そこでフォースを敵にガツガツぶつけまくるスタイルが大活躍。ボス戦は弱点にフォースを放り込んで放置が鉄板。道中で壁にめりこませて分離すればフォースは壁をすり抜け、壁の向こう



アソコが閉じていようがフォースをねじ込め！ 最初は嫌がっていてもすぐにイってしまうぞ

徘徊ルート再現が忠実なのに安地封じの地獄仕様。めり込み波動砲による裏側破壊も不可



側に強引にフォースを送り込み敵を殲滅する“次元兵器プレイ”を実装。極めつきはラスボスで、弱点開口前にむりやりフォースを押し込んで秒殺する“出会って二秒で即挿入”という衝撃展開。画面の狭さという制約から独自のプレイ感覚を生み出した本作。ビンビンにたくましいフォースでバイドを奥の奥まで突きまくれ。

衝撃の説明書



ドットの人が走る味わい深い『II』出撃デモ。四肢切断なので義手義足か？ 深まる謎

R-9改は、第2次バイド戦役において、超高度と極限環境下における作戦行動を可能にするため、前戦役の戦艦データをもとに、素材レベルからの再設計がおこなわれ、R-9と名付けられているものの、それをはるかに凌ぐポテンシャルを秘めた怪物マシンとなった。

この機体は作戦遂行を第一目的としたため、パイロットは四肢を切除され、実に脳だけになりながら、生体ユニット(UNIT UNCANNY)として搭載されたという非人道的な機体であった。(もちろん、このことは公開されておらず、後に軍の広報用に使用された写真は、前作戦時のR-9のものだったという)

パイロットの残酷設定が公式で初めて明らかにされたゲームボーイ版『II』の説明書(注:『DX』ではない)。わざわざ若年層向けゲーム機でエグい設定を公開するというアイレムらしいハードなエピソードだ。

※ ゲームボーイ共通ソフトとして、モノクロのゲームボーイでも遊べる『R-TYPE DX』だが、“カラーモード”“アルティメット”を遊べるのはゲームボーイカラーおよびゲームボーイアドバンスでの起動時のみなので要注意。

アーケード版『II』の いいところ取りアレンジ!?

本作はアーケード版『II』をベースにしたアレンジ移植で、冒頭から新規ステージが登場。『II』で見かけたステージも内容や敵が変化している。『II』から登場した新たな武器も使い勝手がよいものに変更された……というよりも各武器が有効に使えるシーンが新規に用意されたという印象だ。『II』から登場した拡散波動砲も、アー



©1991 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

ケード版より使いどころが増えた。ミスしてステージ冒頭から再スタートするときなどは特に、通常ショットの死角の敵を狙うのに頼りになるのだ。

『R-TYPE』の魅力のひとつに、武器の使いこなしの楽しさがあると思う。アーケード版『II』は5種類のレーザーに2種類の波動砲を使いこなす、シリーズの中でも特に多彩な攻撃方法を持つ自機だった。その攻撃の使いこなしの楽しさが増えるように、ゲーム全体をアレンジして届けてくれたのが『SUPER R-TYPE』なのだ。

ユーザーに低年齢層も多いスーパーファミコンでのリリースであるだけに、初心者向け配慮も見られる。難易度をSUDSにするとミスをしても再スタート時にパワーアップが失われないなど、全『R-TYPE』シリーズの中でも最も易しい部類に入るので、シューティングの入門用としてもお薦めだ。

とはいえ、難易度ごとにエンディングが異なり、HARDOをクリア

すると最難関のBOSSが出現するなど、上級者向けの配慮も忘れてはいない。当時は柔軟なアレンジ移植が許された時代だった……。それを物語る作品だ。

最後に余談を。本作にはサウンドセレクト機能があるのだが、ステージ1の曲を聴くと……ゲーム中より長い！ しかも聞けなかった部分がアツい！ コンティニューの曲も実は長くて名曲。



開幕から解放感ある新規ステージ&新曲が欢迎え。本作の自由な作風を象徴するかのようだ



『II』のサーチレーザーは『SUPER』ではスプレッドレーザーに変更。使いやすくなった



戦艦ステージは艦隊から戦艦1隻にアレンジ。本作は初代『R-TYPE』を意識したアレンジが多い



©1991 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

PCエンジン版『R-TYPE』 「これにアツクンプリント!」

PCエンジン版『R-TYPE』といえば、良移植として名高いが、「一本で遊べる『R-TYPE』が欲しい!」なんてファンの思いが通じたのか、本家アイレムから発売されたのがPCエンジンスーパーCD・ROM2版『R-TYPE COMPLETE CD』だ。

ゲーム内容はPCエンジン版準拠。ただしBGMはすべてアレンジ楽曲のCD音源で、CD・ROMを使う以上は豪華にしようという当時の移植習慣がうかがえる。

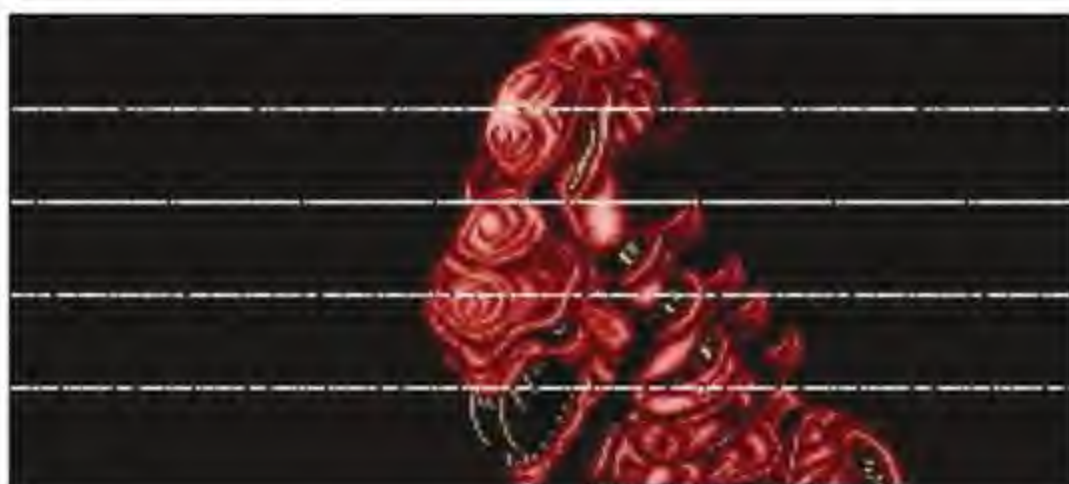
また、アニメを駆使したビジュアルデモには、神谷明^{かみやあきら}をはじめとした豪華声優陣を登用。ノリはどこか80年代SFアニメ的な雰囲気だが、『R-TYPE』の物語が明確に語られた、貴重な作品となった。

なおマニュアルの最後にアーケード版『II』のザブドムの絵とCOUNTER ATTACK!の文字が……。移植されるのかと思ったよ!



選ばれし2人のパイロット

敵襲に警報が鳴り響く。防衛局に呼ばれた開発管理局のリョウ・ミナモトと、リィザ・ステファニーは、フォースを取り付けた多目的探査艇「R-9」のパイロットとして任命される。兵士を軍に取られた今、実験機を扱えるのは彼らのみ、苦肉の決断だった。



封印された禁断の兵器

かつて、宇宙探査艇が持ち帰った異星生命体「バイド」の一部を使って生まれた「フォース」。宇宙の開拓手段にしては危険すぎる能力ゆえ、機能を停止して保管されていた兵器だったが、その封印は未知の兵器たちの襲撃により破られることに。

バイド——悪しきもの——との遭遇

宇宙へ旅立った人類が出会った異星生命体、希望をもって迎えられるべきファーストコンタクトは、予想もしない悪夢を呼び寄せた。未知の兵器による襲撃と、放射線に乗って送られてきたメッセージ。人類の脅威となったそれは「バイド」と呼ばれた。

スペック
 型名: R7
 開発元: IREM
 アストロ
 身長: 17.4m
 全高: 11.0m
 全幅: 6.0m
 重量: 38.8t

機体解説
 R7のバージョンアップ版である。
 初めて異次元空間へ飛
 躍した機体。フォース
 攻撃ユニット等のデ
 ータは機体でもある。
 実験中の事故で機体と
 してしまった悲劇の機

デジタル設定資料集より、
 機体解説はなんとポリゴ
 ンモデル付き! そのまま
 3Dの新作が作れそうな
 勢いだった



アーケード版そのままの『II』
 が家庭用に登場。難易度
 を下げると、原作のヒリつ
 いた難易度が少しマイルド
 になる

プレイステーション

『R-TYPE』
 1998年



Text=編集部

©1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

過去から未来に向けて 『R-TYPE』総集編

本作は『R-TYPE』と『R-TYPE II』をカップリング移植した作品。移植の機会に恵まれた1作目と違い、『II』はアレンジ移植の『SUPER R-TYPE』や簡略化されたゲームボーイ版などを経て、初めて「忠実移植」となった。

開発元は、今も最新ゲームに多く携わる老舗の開発会社ラクジンで、「ゲージやスコアを半透明にしてアーケード画面比率を維持（オプションで変更可能）」「ステージセレクト機能」「オート連射機能」など、プレイヤーへの細かい配慮が光る好移植となっている。

また、本作の目玉のひとつがデジタル設定資料集「R'S LIBRARY」。これは『R-TYPE』シリーズの設定や歴史などをまとめたもので、同じく収録された『R-TYPE II』の予告ムービーとも併せて、ファンはさらなるシリーズ展開に胸を躍らせることとなった。



タッチ用のスペースのある画面サイズでプレイすれば、操作をする左指で自機が見えなくなる心配も少なくなる



こちらは『II』より。基本的な仕様はそのままに、難易度をイージーにすることで残機無制限で遊べるようになる

iOS/Android 2010年

『R-TYPE』
 『R-TYPE II』



Text=編集部

©DotEmu ©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

いつでもどこでもお気楽に 最もライトな『R-TYPE』

『R-TYPE』と『R-TYPE II』が、iOSとAndroidにも移植されて配信中。

操作方法だが、端末を横にして両手で持つ場合は、左手の親指で移動、右手の親指でショットやフォース操作を行うのが基本だ。ショットは触れてないときでも連射してくれる自動設定もあるのはスマホならではの。画面の大きいタブレット機であれば、膝やテーブルに置いてプレイも可能だ。

レバーやパッドで遊ぶ感覚には及ばないが、アーケード版の雰囲気や数百円で味わえる。タッチ操作なので原作にない高速移動で弾をよけられる。でも敵や地形への激突には要注意。スピードアップが実質得点アイテムなのはご愛敬。クリアしたステージから再開できるステージ選択機能もあるので、少しずつ攻略を進めながら楽しもう。



R-TYPE & R-TYPE II

2Dと3Dでよみがえる

オカエリ、ケダモノ。

アールタイプ・ディメンジョンズ

R-TYPE DIMENSIONS



R-Type and R-Type II are trademarks of Irem Software Engineering Inc. registered or protected in the US and other countries. R-Type Dimensions is protected under US and international copyright laws ©1987-2013 Tozai, Inc. and/or Irem Software Engineering Inc.

R-Type Dimensions アールタイプ・ディメンジョンズ

PS3

■PlayStation®Network
■Tozai Games
■2013年11月21日
■1000円(税込)
■CERO A(全年齢対象)

360

■Xbox LIVE アーケード
■Microsoft Studios
■2009年2月4日
■1500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)

Text= 箭本進一(フリーライター)

ビデオゲームを体験するということ

ビデオゲームの本質とは一体何でしょう。目を奪うグラフィック。美しい音楽。画期的なシステム。人によって答えはさまざまと思いますが、最も根底にあるのは「自らが体験する娯楽」であるということではないでしょうか。

『R-TYPE』シリーズは高い難度から伝説となりました。1987年に初代『R-TYPE』が発売された時の熱狂。1989年により高難度化した『R-TYPE II』をプレイ時の驚きとそこからの奮起。過去のゲームをリアルタイムに体験できなかった人は、永遠に傍観者でいるしかないのでしょうか。伝説は時とともに風化するしかないのでしょうか。そんな問いかけに対する答えのひとつが本作です。

誰でもエンディングが見られるモード

本作は初代『R-TYPE』と『II』

が一度に楽しめる作品。オリジナルを再現した「クラシックモード」に加え、かなりのアレンジが加えられた「インフィニティモード」のおかげで、どんな腕前の人でも伝説の二作品をしっかりと体感することが出来ます。

それというのも「インフィニティモード」は、残機が無限かつその場復活が可能だからです。

本来の二作品はミスして残機が尽きればゲームオーバーですし、ミスした際は特定の場所からの再スタート(戻り復活)となります。攻守の要となるフォースもない、パワーアップを一切していない状態からの再スタートとなりますので、それらのパワーアップを取り戻して態勢を立て直していく「復活パターン」を構築する腕前がないと先へは進めなかったのです。

一方「インフィニティモード」では、たとえミスしても、その場でフォースを持った状態で(！)復活するため、その先の展開を体感することが可能です。反面、本



残機無限 & その場復活で、必ずエンディングを見られる大胆アレンジ。少ないミスでのクリアを目指せ！

「インフィニティモード」

『R-Type Dimensions』のここがスゴイ！

本作は原作のカップリング移植にとどまらない。さまざまなアレンジが加えられており、本作独自の体験をすることが可能だ。

R・TYPE II			
現在のゲーム		ハイスコア	
2 機数	307200	ステージ I	6 機数 30100
		ステージ II	17 機数 52700
		ステージ III	14 機数 75700
		ステージ IV	10 機数 29300
		ステージ V	17 機数 50900
		ステージ VI	20 機数 68400
80 機数	307200	合計	84 機数 299100
△ ステージをリスタート ○ ゲームを終了 □ コンティニュー			

点数に加え、クリアに要した機数をほかのプレイヤーと競い合える。オリジナル版のリリース当時から比較すると、まるで夢のような環境だ

「オンラインランキング」



オンラインとオフラインで、シリーズとしては異例、初代『R-TYPE』と『II』では初となる2人同時プレイが可能

「マルチプレイ」



スローモーション

ボタンを押している間、ゲーム速度がゆっくりに。無制限に使え、高難易度の二作が遊びやすくなる。練習や復活時にも重宝するお薦め機能だ。

PS3版の新要素

後発となるプレイステーション3版では、待望の自動連射速度アップなど、多数の新要素が追加されている。Xbox 360版からフィードバックされた、かゆいところに手が届く内容だ。

キーコンフィグ

ボタンの機能を自由に変更することができる。連射ショットやスローモーションといった実用的なものに加え、中には画面設定メニューを一発で呼び出すなどの便利な機能も。スローモーションを押し放しにする設定も欲しかったところ。



アレンジBGM

画面を3Dに切り替える（後述）と、BGMも自動でアレンジバージョンになる。楽曲はもちろん、効果音も変更され、より現代ゲーム風のサウンドを楽しむことができるようになっている。いわば、音の再解釈だ。



多次元で遊ぶ R-TYPE

プレイ中には任意にグラフィックを2Dと3Dに切り替え可能。新しい3D表現を楽しむもよし、元のドット絵の表現力のすさまじさに驚くもよし。



来の復活パターンが通用しない新たな状況も生まれているのですが、先の展開を見ることができるとは、次回以降のプレイで攻略に役立ちます。

腕を磨き、ミスなくパターンを実行し、苦勞の末に勝ち取った勲章とも言えるエンディングが万人のもとに開かれる。これはゲーム性の破壊なのでしょうか？

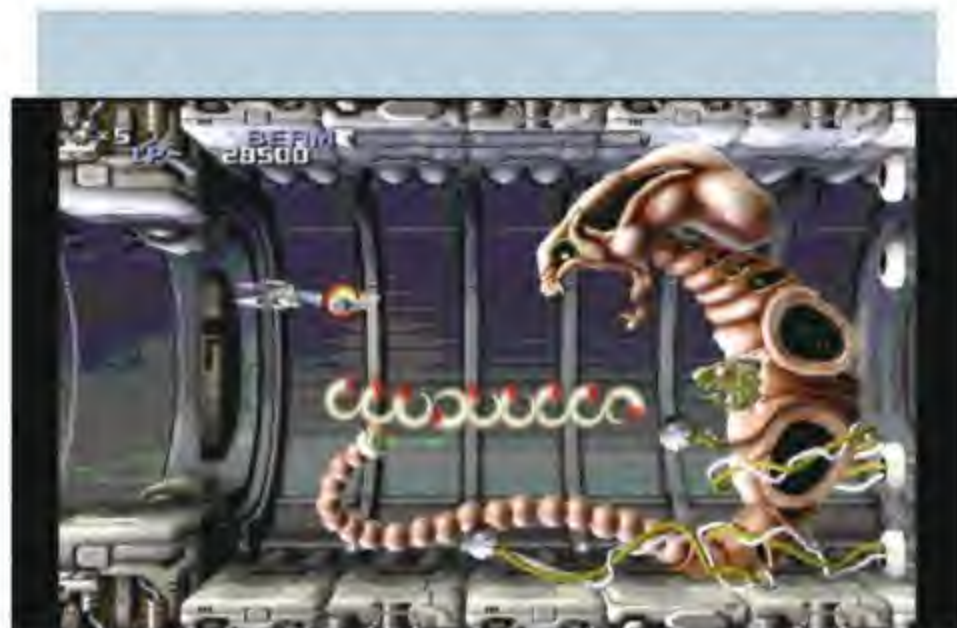
決してそうではありません。残機制限&戻り復活という本来の仕様で遊びたければ「クラシックモード」があります。「インフィニティモード」でエンディングを見ることもできましたとしても、当時のプレイヤーが味わった苦勞や喜びといった体験の価値が減じることはないのです。

シューティングを体験すること

初代『R-TYPE』と『II』の難易度はかなり高く、当時のゲームセンターでは、ついていけない人そうでない人がハッキリと二分さ

れていたという記憶があります。当初、筆者も『II』の攻略が思うようにいかず、取り残されたかのような感覚を味わいました。コインを気にせず練習したい、達人のようなプレイ体験がしてみたいという思いは増していったのです。

「インフィニティモード」でその夢はかなえられることになりました。複雑な構造の基地を爆走する巨大戦車の圧迫感や、胎児めいた敵を破壊するため、誘導ミサイルに追われながら肉壁が開くのを待つ恐怖を当時そのままに体感し、ゲームをスローモーションにする機能で達人のようなプレイが疑似体験できたのです。結果、発売当時、自分の力で2周突破した達人たちへのリスペクトがより深くなりました。動画サイトなどで新たに『R-TYPE』シリーズを知った人も多いと思いますが、本作で伝説を体験すれば、もっと思いと理解が深まるはずです。「難しいらしいよ」も楽しいですが、「マジで難しい！ 100回ミスし



魅惑のレトロエフェクト

グラフィックをレトロゲーム機風にするエフェクトをかけることもできる。新しい3D表示でありながら、見た目がレトロゲーム風の色数や解像度というのはかなり新鮮。海外ではSinclair ZX Spectrumなど、^{シングル}ロースペックPCに『R-TYPE』が移植されているが、こうした作品群へのオマージュか（本作の開発は、スウェーデンのSouthEnd Interactive）。

たー！はもっと楽しいのです。初代『R-TYPE』発売から27年、『R-TYPE FINAL』から11年がたち、シューティングでの続編のリリースがないという危機的な状況。このままでは『R-TYPE』を遊んだ体験が散逸するばかりです。それだけに、当時のプレイヤーや、当時攻略をあきらめた人、そして新たな世代のプレイヤーが初期作を体験できることには、シリーズ復活の可能性を残すうえで、大きな意味があるのではないのでしょうか。



PS3版は修正パッチ配信中

プレイステーション3版の初期バージョンには、フリーズやオリジナルと異なるSEが再生される問題があった。しかし、現在はPlayStation®Networkで配信されているパッチで解決しているので、これまでにゲームを購入した人は忘れずに適用しておこう。もちろんダウンロードは無料。その際にはマルチプレイヤーのマッチも作成し、みんなでひと味違った『R-TYPE』を楽しんでみよう。

他作品に侵食し、時に飲み込む あまりにも深いシリーズの懐

メーカーを代表するシリーズのひとつだけあり、R-9ほかおなじみの面々はほかのアイレム作品にもたびたび顔を出していた。『パチパラ』シリーズの次元戦闘機など、やりすぎもいいところのゲスト出演もあり。一方で『パーフェクトソルジャーズ』のようにシリーズと強い関係性がうかがえる作品までもある。

逆に『R-TYPE FINAL』では、これまでシリーズとつながりのなかったアイレム製シューティングゲームの自機が続々と参戦。意外なリンクが想像の翼を広げさせてくれた。

ニンテンドー3DSソフト『パチパラ3D 大海物語2 パチプロ風雲録・花 ～希望と裏切りの学園生活～』ではゲーム中に主人公「花」がパチスロ勝負をする対戦相手としてどう見ても人類よりもバイド側な「ドブケラドブ娘さん」が登場していた。



パチプロ養成所に通うドブケラドブ娘さん（16回留年中）。たまにバイド素子を吐き出したりするらしい
©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

Mr. HELIの大冒険

©1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

主人公はデフォルメされた戦闘ヘリ。道中で見つけるクリスタルを集めてアイテムを購入、パワーアップさせる変わり種のシステムを持つ。ただしポップな雰囲気とは裏腹に、パターン構築がモノを言う高難易度作品だった。『R-TYPE FINAL』では



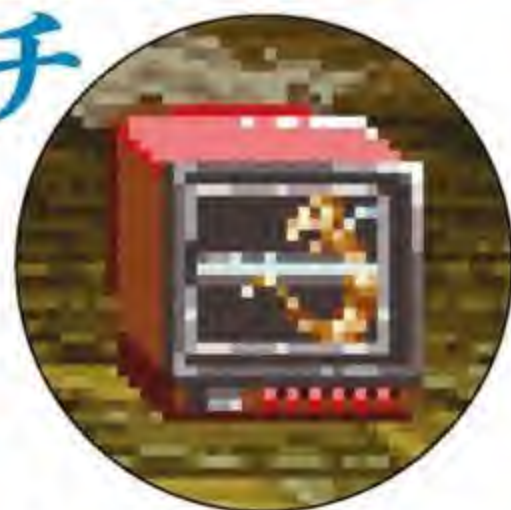
TP-3という名で登場。タメ撃ちがクリスタルでの攻撃だったことに、元ネタを知るゲーマーはニヤリとさせられた。

移植・復刻

ニンテンドー3DS『パチパラ3D デラックス 大海物語～パチプロ風雲録・花 孤島の勝負師たち～』に『イメージファイト(ファミコン版)』収録、発売中・5800円(税抜)
Wiiバーチャルコンソール『イメージファイトII』配信・800円(税込)
Wiiバーチャルコンソール『イメージファイト(PCエンジン版)』配信・600円(税込)
Wiiバーチャルコンソール『ミスターヘリの大冒険(PCエンジン版)』配信・600円(税込)

他作品に進出した 『R』のカタチ

ジャンルの壁を超えて、生き続けているRの系譜。これまでのゲスト出演作も、ジャンルなどお構いなしの奔放さだった。



Text=富島宏樹(フリーライター)

↑『アンダーカバーコップス』より

©1992 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

【主なゲスト出演作品】

- 重装甲メタルストーム(ファミコン・1992年)
ステージ6ボスの背景にグリーンインフェルノの姿が確認できる
- アンダーカバーコップス(アーケード・1992年)
得点アイテムのTVにドブケラドブスが映っている
- イメージファイトII(PCエンジンスーパーCD-ROM・1992年)
隠しプレイヤー機体としてR-9が登場
- 主役戦隊アイレムファイター(ゲームボーイ・1993年)
ヒーローの一員としてR-9、悪役の一員としてドブケラドブスなどが登場
- パーフェクトソルジャーズ(アーケード・1993年)
使用可能キャラクターのひとり・アラビアンムーンが『R-TYPE』エンディングに登場する友軍機のR-9のパイロットという設定
- 絶体絶命都市(プレイステーション2・2002年)
R-9型のコンパスが出現する
- パチパラ13～スーパー海とパチプロ風雲録～(プレイステーション2・2006年)
「パチプロ風雲録5」に、自車のカスタマイズとしてR-9を思わせる次元戦闘機が登場
- パチパラ14～風と雲とスーパー海IN沖縄～(プレイステーション2・2007年)
「パチプロ風雲録6」に、前作に引き続き次元戦闘機が登場
- いくぜっ!源さん～タ焼け大工物語～(プレイステーション・ポータブル・2008年)
R-9を思わせるボス、波動砲が撃てる戦闘機「テヤンデーX」などが登場

番外 Rの系譜に名を連ねた アイレムシューティング

イメージファイトシリーズ

©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



『R-TYPE』の翌年に登場。16方向に攻撃できるポッドを使った戦略性と高難度が人気を集めた。『R-TYPE FINAL』ではOF系列として本作の自機を含む機体が登場、ポッドでの攻撃やスピード変更時のバックファイアによる攻撃も再現。続編『イメージファイトII』ではクリア後に機体の見た目をR-9にできるオマケもあった。



主役戦隊アイレムファイター

©1993 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

その名のとおり、当時のアイレム作品の主役&悪役が総出演するシミュレーション+カードゲーム。さすがに看板シリーズの貫録か、ステージ1が『R-TYPE』を舞台としている。もちろんR-9は主役サイドで活躍をする。

パッケージイラストはR-9に源さんがまたがっている異色のコラボとなっているが、まさか15年後にこの共演が再び果たされることになるとは……。



いくぜっ!源さん〜夕焼け大工物語〜

©2008 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. / ©SANYOBUSSAN CO., LTD.
©T-ENTAMEDIA Company, Ltd.

『大工の源さん』シリーズのPSPオリジナルアクション。源さんに追い詰められた黒木組の社長・黒木氷介が本社ビルの地下で乗り込んだのは『FINAL』に登場したR-9DP3ケンロクエン!? この後、源さんは人型と飛行型に変形するメカ“テヤンデーX”で宇宙に旅立つのだが、こちら



も期待を裏切ることなく、飛行時にタメ撃ちで強力な波動砲が放てる。



重力装甲メタルストーム

©1991 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



重力の使いこなしが鍵となる、ファミコンのアクション。ステージ5ボスのアトランティスは、3種のレーザー攻撃を使いこなす難敵。その背景には“R-75”の文字が確認でき、またレーザー攻撃のひとつには反射するレーザーまである。『FINAL』のTLシリーズに似ている気も……。さらに続くステージ6ボス・ムーバとの戦闘では、背景に巨大戦艦グリーン・インフェルノが数隻確認できる。ただし本作と『R-TYPE』シリーズとの関係は不明。

パーフェクトソルジャーズ

©1993 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



「後に“フォース”と名付けられた未知のエネルギー体の衝突により人類は、その90%を失った…」と、衝撃のオープニングで始まる対戦格闘ゲーム。プレイヤーキャラクターであるアラビアンムーンには、後にR-9のパイロットになるという裏設定がある。さらに彼女のエンディングでも、最終ボス・セレウスの体内にある謎の球体が“バイド”を名乗るという『R-TYPE』シリーズとのリンクが見られた。

海底大戦争

©1993 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

潜水艦を自機とした、超絶な描き込みのドット絵で知られる任意スクロール制の作品。自機のグランビアは水中専用機であるため『R-TYPE FINAL』では登場しなかったが、Sm-Gr-Fという型番で『R-TYPE TACTICS』-Operation BITTER CHOCOLATE-』に



まさかの参戦を果たしている。ちなみに本作の敵組織“D.A.S.”は『アイレム・エアデュエル』『アンダーカバー』『ジオストーム』にも登場。4作品は共通の世界が舞台だとされている。

Xマルチプライ

©1989 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

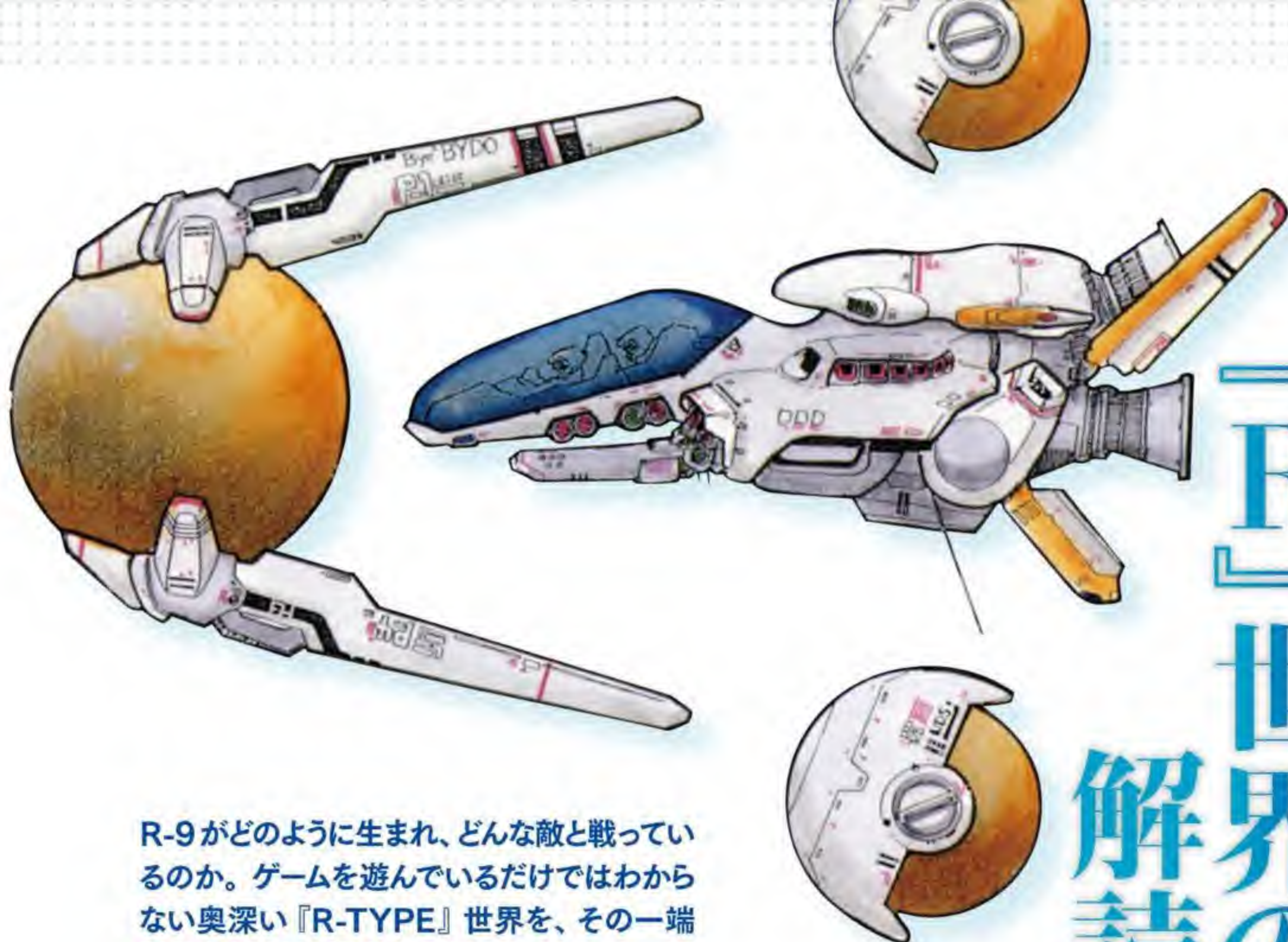
舞台は女性の体内。そのためかグロテスクな敵や風景が全編にわたって見られる横スクロールシューティング。自機に装備される2本の触手は攻撃にも防御にも使え、誰もがその心強さにフォースを連想した。『R-TYPE FINAL』には本作の自機を



モチーフにしたRX-12 CROSS THE RUBICONが登場。触手そのもののフレキシブル・フォースがあらゆる場面で使える機体だ。

移植・復刻

ニンテンドー3DS『パチバラ3D 大海物語2 With アグネス・ラム〜パチプロ風雲録・花 消されたライセンス〜』に『主役戦隊アイレムファイター』収録、発売中・5800円(税抜)



『R』世界の 解説

R-9がどのように生まれ、どんな敵と戦っているのか。ゲームを遊んでいるだけではわからない奥深い『R-TYPE』世界を、その一端だけでもここに紹介しよう。

Text=塩田信之(フリーライター)

バイドと呼ばれる生命体の地球圏侵攻に対し、マウが単身戦いを挑んだのが西暦2163年。それから15年を優に超える戦いの年月が続くことになるが、戦いの始まる前兆はその1世紀以上前からすでに見え始めていた。

宇宙へと進出する 地球人類

20世紀に始まった地球人類による宇宙開発の延長線上に、R戦闘機は誕生している。2043年、地球軌道上にいくつかの宇宙ステーション建造が進行する中、宇宙開発事業団体の連合組織によって「宇宙空間機動計画」が立案され、宇宙空間における人間のさまざまな活動を支援するための機体を開発する「RX-プロジェクト」がスタートする。当時すでに国家主導の宇宙開発は衰退し、主役は民間の企業体に移り変わっており、当初戦闘用途など全く想定されていなかったRシリーズの機体はこのプロジェクトから生まれた。



宇宙開発は人類の果てなき夢であり、発展と平和の象徴として続けられていた

ステーション建造などで発生する宇宙服着用による船外活動を支援するための機動ユニットとして開発された最初のテスト機体「マウ」は当初「スケルトン」と呼ばれる外装もないものだったが、改良し実用化段階に至って「マウ」と呼ばれるようになった機体は、その後シリーズの象徴として「R」の頭文字の元にもなったラウンド型キャノピーも付加された。宇宙空間用の有人機動ユニット(MMU)規格の標準化を受け、開発は「マウ」に移行している。

前史

名機R-9開発史と バイドとの遭遇

【年表① 対バイド戦争以前】

- 2043 宇宙空間機動計画 RX-プロジェクト立ち上げ
- 2047 外部装甲のない実験機 RX-T1 スケルトン*
- 2051 RX-T1 に外装を追加し改良した作業艇 R-1α
- 2067 実験機 RX-T2 を元に量産機 R-2
- 2083 双発エンジンを搭載した作業艇 R-3
- 2098 Rシリーズとは別に開発されていた異層次元探査艇が完成*
- 2102 探査艇フォアランナが異層次元の探査を開始
- 2104 エンジンを小型化した作業艇 R-4
- 2115 初期型の波動砲を搭載した軍用作業艇 R-5
- 2120 フォアランナが「バイドの切れ端」とともに帰還*
- 2121 対バイドミッション発動 Rシリーズ戦闘機として開発継続
- 2123 波動砲を高出力化した無人実験機 RX-6
- 2134 木星ラボ消失事件*
- 2136 異層次元航行能力を搭載した有人実験機 R-7
- 2141 バイドの切れ端を元にしたフォースの制御に成功
- 2143 R-7のフォース実用試験が失敗に終わる*
- 2144 人工フォースとしてピットの開発が始まる
- 2147 改良型無人実験機 RX-8
- 2162 RX-8を発展させた有人戦闘機プロトタイプR-9

※年表の年代表記については、情報の公開時期によって差異があるが、新しいものを基準に
妥当と思われる内容を採用した。なお『R-TYPE TACTICS』における違いはパラレルとして一部反映していない。

宇宙空間用有人作業機 だったRシリーズ

2101までの機体は、地球軌道を中心とした近隣宙域の開発に使われる作業機体として設計されている。基本的には搭載エンジンの進化がナンバー更新につながっている。エンジン高出力化とともに開発されたのが、掘削作業用の力場解放型波動砲。それを標準搭載した2101の波動砲は、「アステロイドバスター」とも呼ばれていた。

異層次元から回収した 「バイドの切れ端」

21世紀末、人類は異層次元の扉を開く探査船開発に成功。これは当初R機体とは異なるプロジェクトだったが、後に両プロジェクトは融合することになる。異層次元探査船が後に「バイドの切れ端」と呼ばれる超束積高エネルギー生命体の一部を回収し帰還したためである。この敵性生命体が、R機体を戦闘用に変えることとなる。

木星ラボ消失事件と バイドの兵器利用

回収された「切れ端」は、微小ながら激しい攻撃性と周囲を自己同一化する反応を見せた。研究施設は地球から隔離された木星に置かれ、対策を求め実験を繰り返していたという。しかし木星ラボは周囲3万メートルごと消失するという悲劇に見舞われ、その後回収された切れ端は、兵器としての利用研究により重点が置かれた。

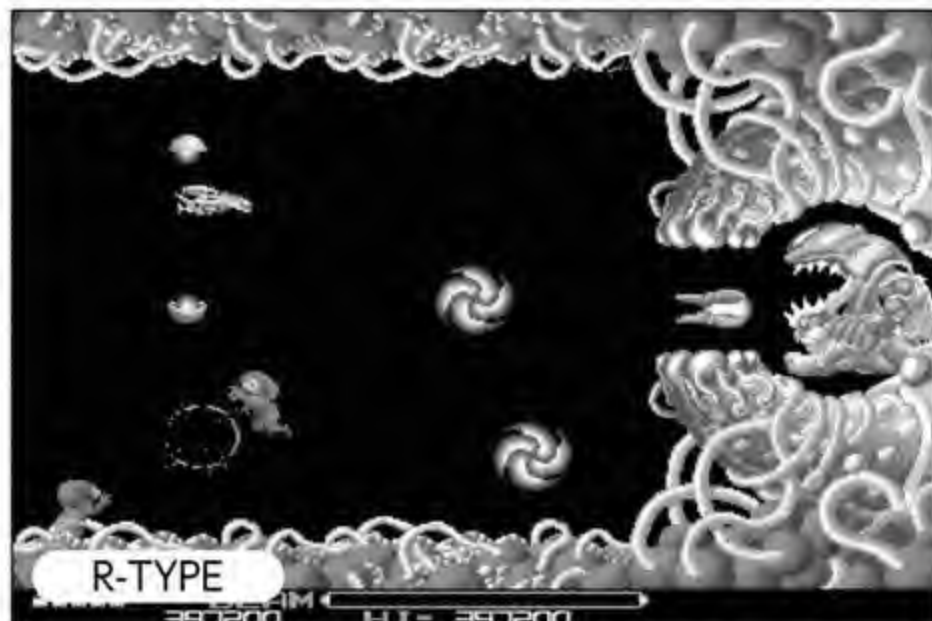
事故の悲劇を乗り越え 実現したフォース運用

「切れ端」研究から生まれたのが、フォースである。さまざまなエネルギーを「喰らう」ことで取り込みそれ自身も形態変化するもので、兵器としての有効性は明らかだが、制御が難しかった。生体パーツを利用したコントロールロッドを打ち込み融合させることで制御に成功するが、実験を繰り返し死傷者も出した末に実現したものだった。

バイドとの度重なる戦争 R-9開発の拡大と加速

【年表② 対バイド開戦以降】

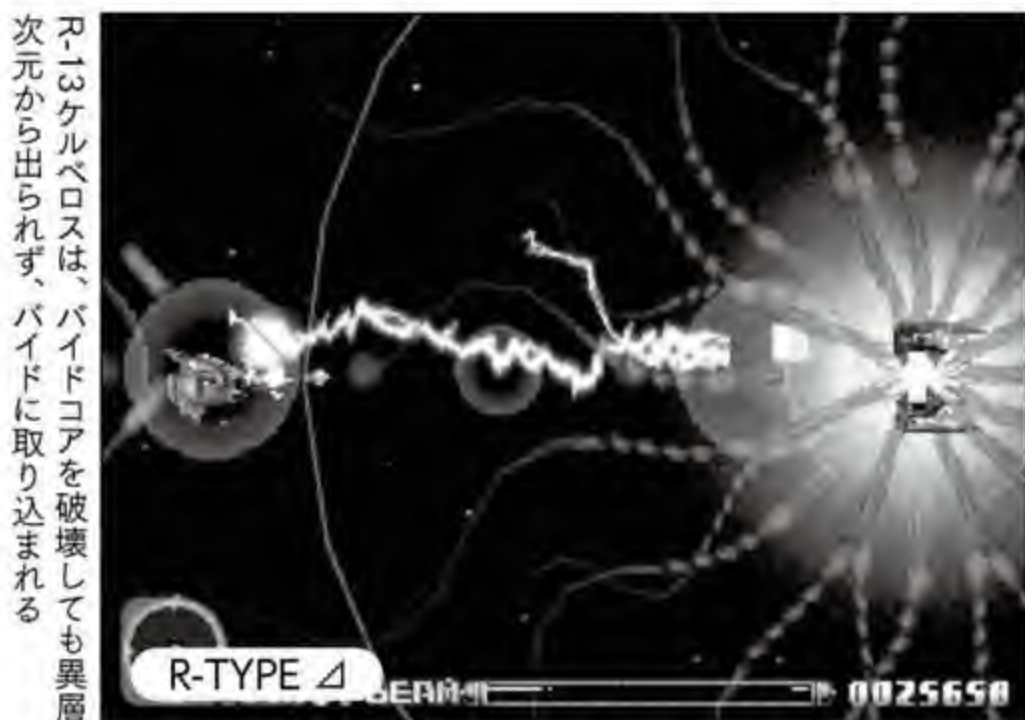
- 2163 ザイオング慣性制御システムと高出力波動砲を搭載したR-9A
実戦投入されたR-9Aによる第一次バイドミッション（『R-TYPE』）
平行世界で人工天体エデン暴走
《エデン・パラドックス》（『R-TYPE LEO』）
- 2164 パイロットのサイバーインターフェイス人体実験
地球にバイドの種子が落下《デモンシード・クライシス》（『GALLOP』）
電子制御兵器の暴走事件《サタニック・ラブソディー》（『R-TYPE Δ』）
- 2165 バイドの再生を確認。第二次バイドミッション（『R-TYPE II』）
- 2167 太陽系外周でバイド攻撃隊とR-9Sが交戦し全滅
- 2169 バイド中枢への攻撃を行う第三次バイドミッション
《ザ・サード・ライトニングス》（『R-TYPE III』）
- 2170 特異点ジフラタリルXにてバイドの中枢を破壊。
対バイドミッションの収束（『R-TYPE TACTICS』）
- 2175 バイド兵器根絶を訴えるグランゼーラ革命軍との内紛
（『R-TYPE TACTICS II』）
- 2XXX 26次元でバイド根絶のための最終作戦。
《ラスト・ダンス》（『R-TYPE FINAL』）
- 25XX バイド誕生



どこか人間的にも見えるバイド本体は、無数のミクンを生み出しR-9を攻撃する

地球圏にある宇宙ステーションのひとつがバイドに同化され、R-9Aの正式ロールアウト直前にプロトタイプR-9Aを使って作戦が開始された。作戦中に完成したR-9Aによって異層次元内の初めての戦闘が継続され、いくつもの次元を超えバイド帝星と目される惑星で本体を破壊することで終結する。

第一次バイドミッション



26次元から出られず、バイドコアを破壊しても異層次元から出られず、バイドに取り込まれる

バイド帝星を破壊したR-9Aを収容した宇宙要塞「アイギス」がバイドに同化され暴走。投下型極地殲滅ユニット「モリッツG」が地球に落下したため、試験機R-9 DELTAにより事態収拾を行った。地球上とアイギスのバイドを破壊後、異層次元で元凶となったバイドコアを破壊した。

サタニック・ラブソディー

第二次バイドミッション

バイドは帝星の破壊によって絶滅したと思われていたが、異層次元に逃げ込んでいた。他者の同化を繰り返し、バイド本体をクロール再生することで第一次バイドミッションを凌駕する勢力を回復していた。MOGを基に小型化と攻撃力の大幅な増大を図ったMOGによりこれを殲滅している。

第三次バイドミッション

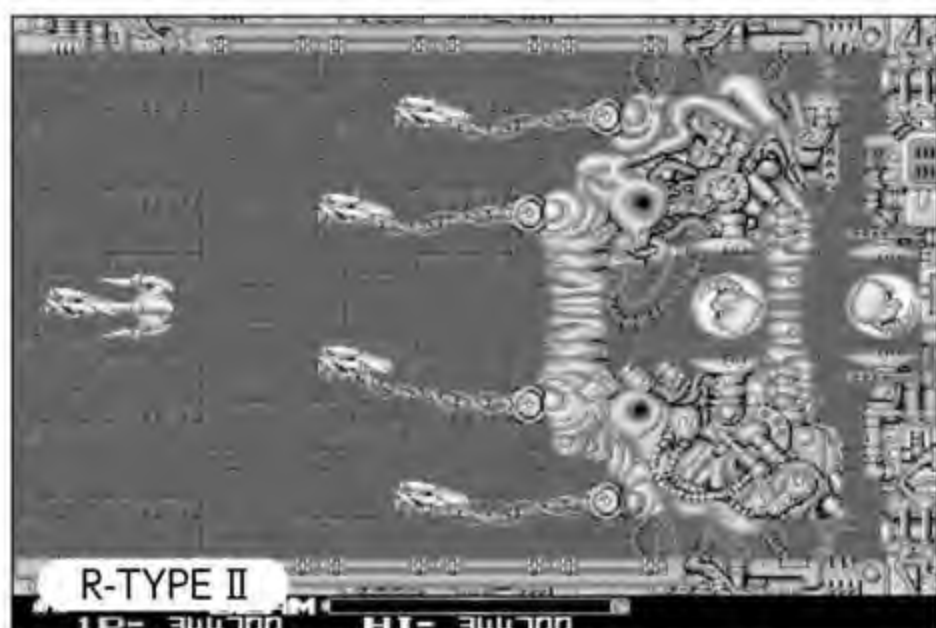
太陽系辺縁にバイドが現れ、最新鋭のMOGによって構成された部隊が全滅する。地球連合軍は超感覚リーダーによって銀河系中心域に検出したマザーバイドセントラルボディを消滅させるため、MOGを発展させたMOGを造り上げ、ワームホームの漂う電界25次元へと進攻する。

ラスト・ダンス

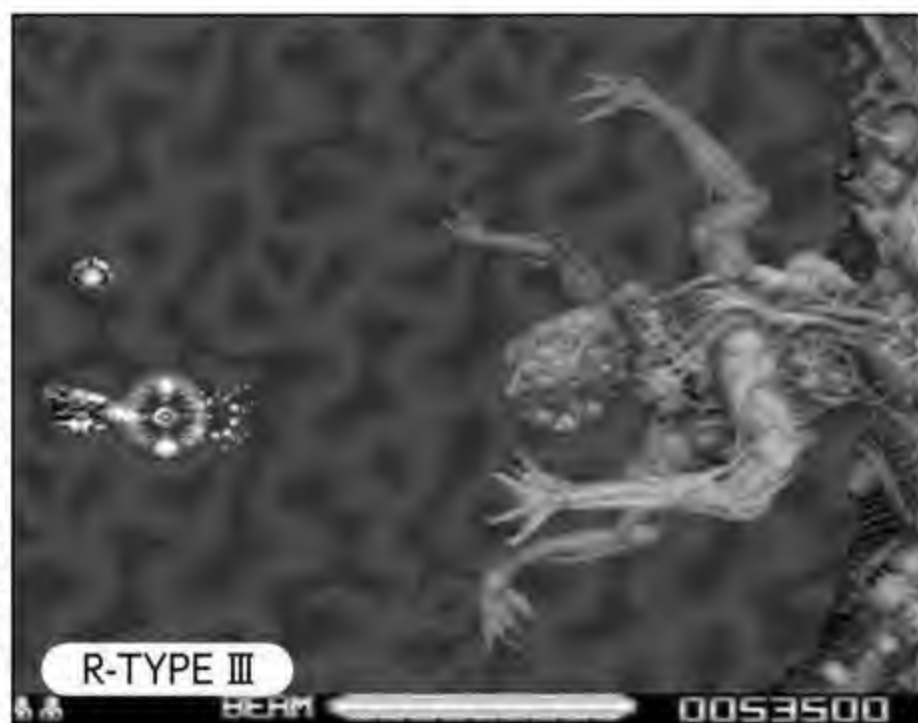
4度の戦いで消滅させてきたはずのバイドは必ずよみがえってきた。連合軍はバイドの根絶自体が可能なのか、根底から考え直し結論を下した。バイドをもってバイドを制する、バイドを取り込みその力を利用することが、最後の作戦「ラスト・ダンス」である。戦いの最終局面は時空を超越する。

バイドに起因する二つの事件

バイドの影響は異層次元のさまざまな局面に及ぶ。第一次バイドミッションが起こった時、バイドが到来していないはずの平行時空でも人工惑星「エデン」が暴走する事件が発生している。宇宙要塞「アイギス」が暴走する《サターン・ラプソディー》の時には、バイドの種子が地球に落下する事件も起こっていた。



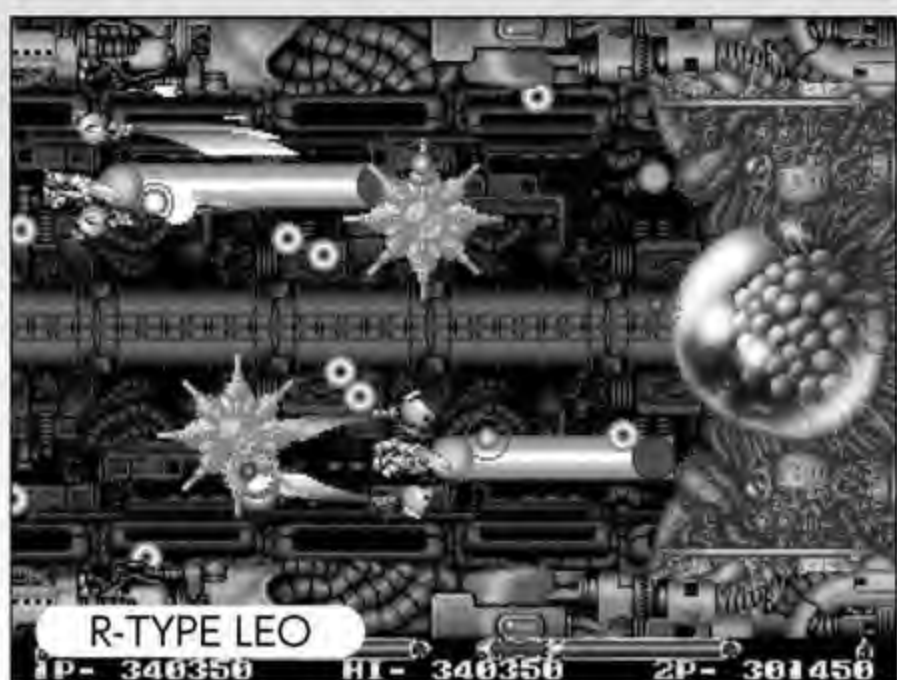
バイド帝星の奥にはクローニングプラントがあり、捕らわれたR-9がつながれていた



マザーバイドは人間に似た腕を持ち、破壊後も腕や頭だけになって攻撃を継続する

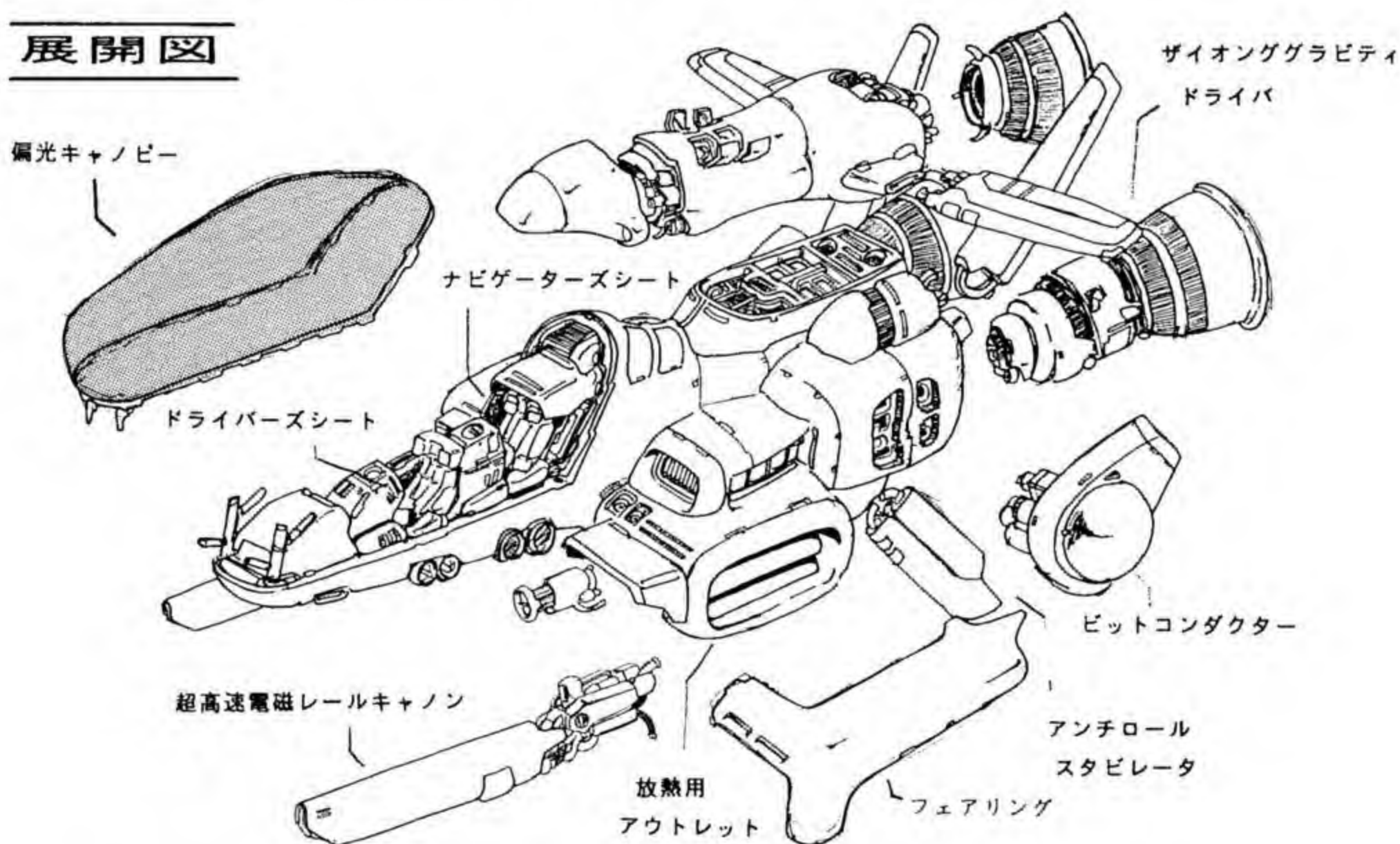


バイドとは、人の営みによって生み出されるものである、とも解釈できる



バイドとは印象が異なるものの、エデンは奇妙な生体に侵食されていた

展開図



技術 | 主要R-9系列の実装技術と 系統進化

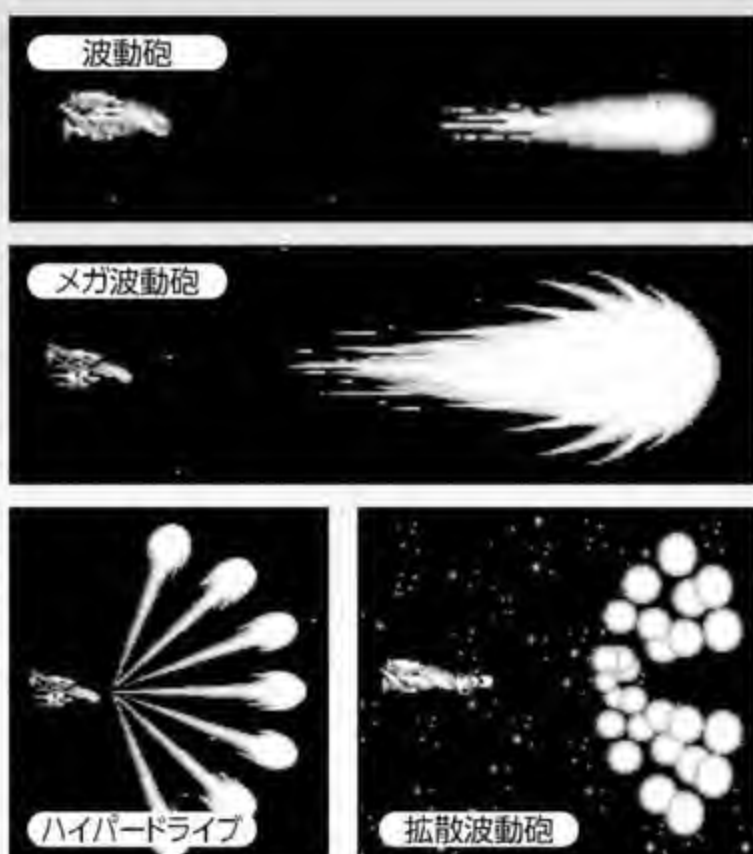
数多くの系統に分岐
進化するR戦闘機

刀の起点とするR戦闘機のバリエーションは、百を優に超える種類が存在する。波動砲やレーザー、ビットなど兵装の違いのみならず、機体の材質から形状までさまざまな形があり、開発を行ったチームRタイプがいかに膨大な時間と開発費を注ぎ込んでバイド殲滅のため実験を繰り返してきたかがよくわかる。もともと、量産化されていない実験機体には開発コンセプトを公表できないようなものも多数存在する。それらには機体の持つポテンシャルを引き上げるため搭乗者の人権すら無視するような機構が取り入れられたり、特定の能力を極端に引き出すため戦闘機としての性能バランスを欠き搭乗者の生還見込みのほとんど立たないようなものが存在する。それらほぼすべての機体は、最終作戦「ラスト・ダンス」において実戦投入されている。

バイドに対する
波動砲の有効性と進化

バイドは物質であると同時に波動としての性質も持つており、他者を同化した物質としての実体とは別に波動としての本体が異層次元に存在している。そんなバイドに対して有効な武器となったのが波動砲で、放出されるエネルギーは概念上隣接する異層次元にも影響を及ぼすことが可能で、バイドの本体であるエネルギー生命体を破壊できる。

波動砲にはエネルギーの充填形式や放出形式によるさまざまなバリエーションがある

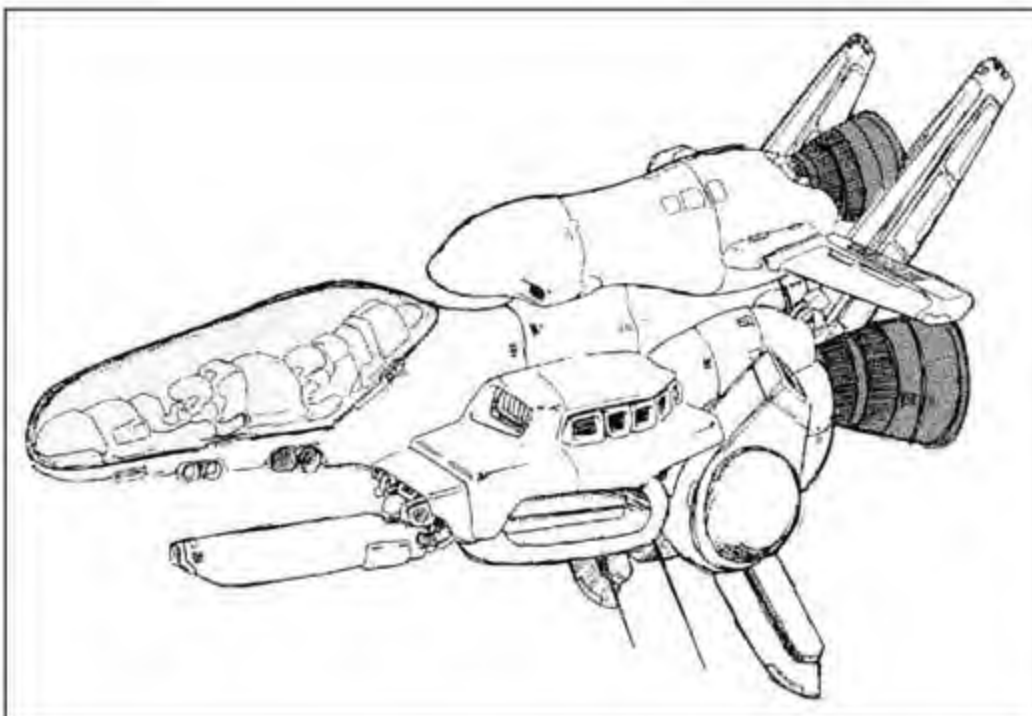


©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

R-9 ARROW HEAD

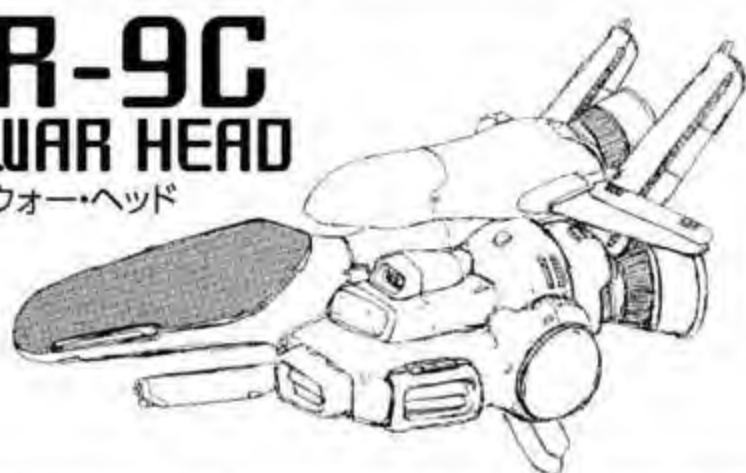
アロー・ヘッド

フォースのコントロールデバイスと、高出力波動砲を搭載することで対バイド戦闘機として実用化された最初の機体。全体的なフレーム形状は宇宙空間用の作業機体として設計されたRシリーズを踏襲しているが、上記兵装を実現させるため内部構造は完全に組み替えられている。R-8以前との違いにはもうひとつザイオング慣性制御システムがあって、R-9は重力と慣性運動による影響を遮断しラムジェットのエンジン出力をダイレクトに機動性に直結できる性能を実現している。これらの設計思想は進化系統すべての機体のベースとして生き続けている。



R-9C WAR HEAD

ウォー・ヘッド



R-9Aで得られた運用実績から、求められる性能を取捨選択したうえで最適な形に再配置したのがこのカスタム機。大幅な小型軽量化と拡散波動砲などの新兵装を実現したハイパフォーマンス機である。

R-9A2 DELTA

デルタ



R-9Aに、大気圏内運用を可能とする改良を施した実験機。R-9Cに搭載される拡散波動砲の試作タイプを搭載し、バイドの攻撃をフォースを通じて取り込み蓄積するドースシステムと、そのエネルギーを利用したΔ-ウェポンを導入した。

R-101 GRAND FINALE

グランドフィナーレ



最終作戦「ラスト・ダンス」における最後の機体。完全な自己修復機能と究極の重力制御システムを有し、事実上無敵と思われる機体で、バイド同様の兵装をバイド化なしで実現している。

R-90 RAGNAROK

ラグナロック



R-9C同様、搭乗者や機体にかかる負荷よりも最大限の攻撃性能を引き出すことに重点を置いた機体。バイドとしての特質が通常より高く扱いに危険が伴うフォースなどの兵装も実験的に搭載された。

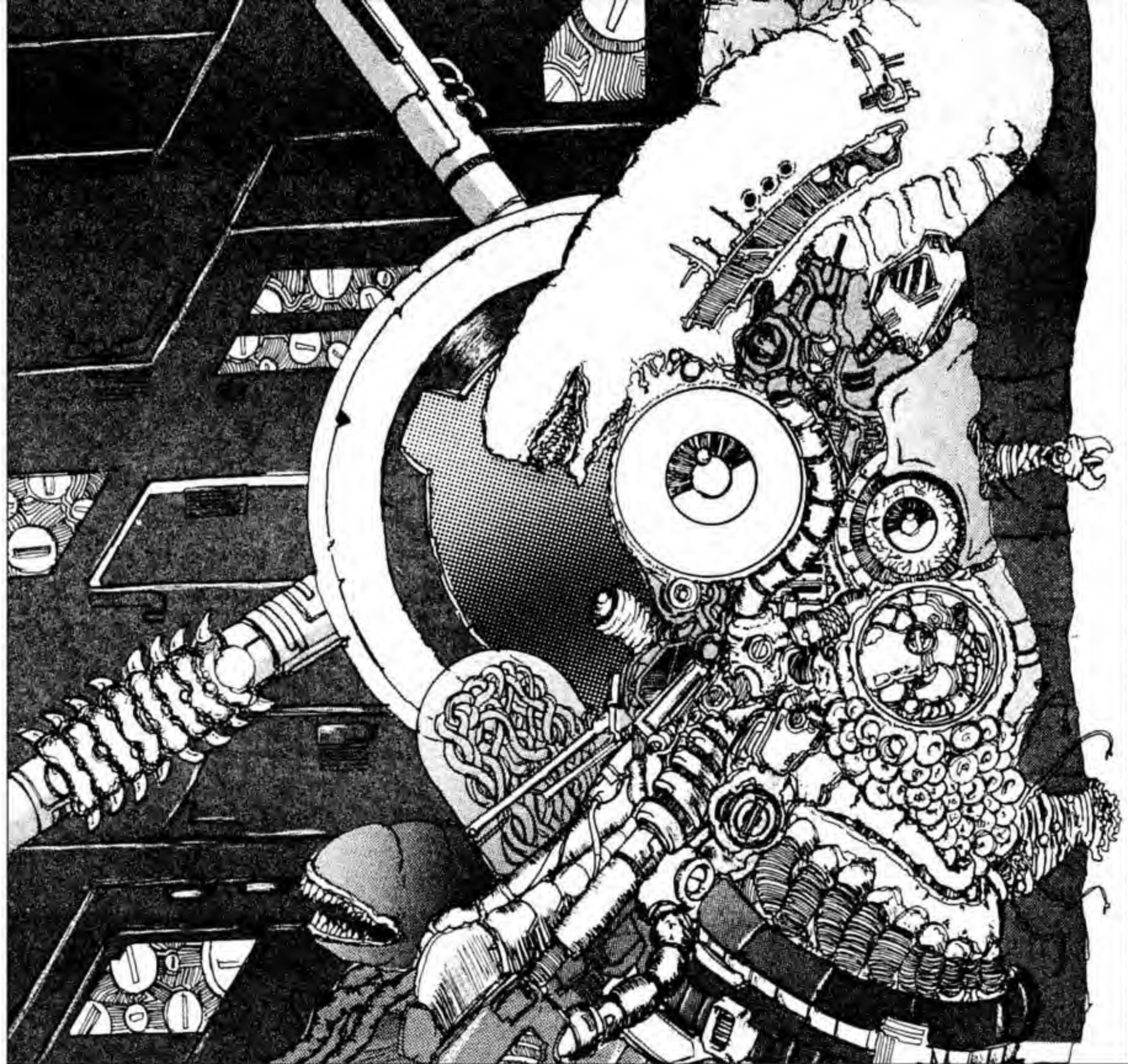
動作性能の追求と搭乗者の変容

第一次バイドミッション後機体能力を向上させていくと、搭乗者の能力がボトルネックとなっていた。地球連合軍は、そこで搭乗者の神経をシステムに直結させるサイバースタッフ・エイスの試験運用を行っている。R-100では搭乗者の四肢を切断しユニット化することでより効率化を図り、R-98では14歳程度の肉体に幼形固定した23歳の女性搭乗者を接続させたと言われているが、軍はどちらも運用の事実はないと否定している。



R-9CとR-98の搭乗者はどちらもミッション後死亡したと発表されている

体性 敵 バイドの性質と 計り知れない影響力



攻撃本能と同化能力を
持つエネルギー生命

公表されている情報は少ないが、地球連合軍は回収した多数のバイド体を基に考えられる限りの多角的研究を行っている。一部はフォースのように対バイド兵器として運用することで限定的に情報公開されているが、さまざまな非人道的実験も含まれると噂される研究内容は完全に闇の中にある。そもそもバイドがどのような生命体なのかも漠然としたイメージのみが知られており、人類の大半は「機械やほかの生命をすべて自己同一化する恐ろしい化け物」くらいの認識しか持っていない。「超束積高エネルギー生命体」という呼称は、単一存在で自己複製能力を持つ高エネルギー状態の生命体が無数に寄り集まった状態にあることを示し、どんな断片からも元以上に成長可能なことを示唆している。しかも成長速度は、他者を同化して爆発的に増加するようだ。

バイドの切れ端を
制御してフォースに

異層次元探査船フォアラナナが持ち帰った「バイドの切れ端」から、純粋なエネルギー体のみを抽出しコントロールロッドで強制的に抑え込んだのがフォースである。エネルギー体のバイドとしての性質を残すほどフォースとしての能力は高くなるが、制御が困難となる。第三次バイドミッション以降、バイドに近いフォースも限定運用された。



ビットはバイド研究から生まれた人工フォースで後にシャドウ・ビットに強化された

26世紀に人間が 生み出した破壊兵器

バイドの持つ遺伝子の塩基配列は人間とほぼ同一であり、人工的に生み出されたものであることは明らかだった。最終作戦「ラスト・ダンス」はその誕生時期を26世紀と特定し、発生を阻止しようとした。しかしその行為が未来社会への脅威ととられ、対抗手段としてバイド誕生を促したともされる。



「ラスト・ダンス」の行き着く先のひとつが26世紀の未来における激しい戦闘である

機械・生命、人間まで 取り込む同化能力

バイドの特性である同化能力は、相手が生命体・非生命体を問わず発揮されるが、これは26世紀の人類が脅威となる敵対生物を滅ぼすために作り上げたものだ。空間跳躍で敵の母星のある星域に送り込まれるはずが、太陽系内で発動しやむなく異層次元に追い出したことが未曾有の事態の発端となった。



巨大な戦艦であってもバイド化すると、ひとつの生命体と呼べる性質を獲得する

バイドとの戦いの集結 R-9の旅の終わり

「ラスト・ダンス」は、異層次元それぞれに異なる未来をもたらしたとされている。そのひとつは、バイドを根絶させようと跳躍26次元に突入したR戦闘機が搭乗者もろともバイド化し、その自覚もないまま地球に帰還しようとする。当然彼は僚機だったはずのR戦闘機部隊の攻撃を受けることとなる。



地球に帰還しようとするR戦闘機はすでにバイド機体へと変貌を遂げていた

バイドを埋め込んだ B機体シリーズ

チームRタイプが研究のため回収したバイド体には、バイドに侵食されバイド化したR戦闘機も含まれている。その研究成果もRシリーズ開発に貢献しているが、おそらくチームRタイプは意図的にバイド化させる実験も数多く行っていたものと思われる。バイド根絶を目的とした行為ではあるが、実験体となった者の末路は凄惨だったことは想像に難くない。彼ら自身にバイド化の自覚はなかったものと思われ、同胞に攻撃されることになったのだろうから。



バイド化した機体は外見もグロテスクに変形しており、バイド特有の攻撃能力を持つ

参考資料
DRAGONFLY 1ST OPTION R-TYPE ILLEGAL MISSION (アイレム) アールタイプ・スペシャル (ピクチャー エンタテインメント)
R-TYPE Δ公式ガイドブック (新声社) R-TYPE FINAL 公式マスターズガイド (エンターブレイン)

『R-TYPE』シリーズをさらに楽しむための作品7選

『R-TYPE』シリーズのくめども尽きぬ奥深さは、さまざまな作品のイマジネーションを吸収した世界観によるところが大きい。古典的な宇宙戦艦アニメやサイバーパンク、海外テレビドラマや時代劇まで、虚数空間に解き放たれた“暗黒の波動砲”のルーツを探る!

Text=多根清史(フリーライター)

『R-TYPE』開発者はアニメ好き? 波動砲がうなり、ゴーストが囁く

バイドの侵略によって原型をとどめずゆがんでしまった『R-TYPE』の世界線は、僕らが住んでいるこの場所から枝分かれした“もうひとつの地球”の姿ではなからうか。バイドとの死闘に明け暮れる戦士や技術者たちも、同じ小説やアニメ・マンガなどの記憶を持っているのでは——そう思いながら鑑賞すれば、『R-TYPE』シリーズの楽しみがさらに深まる作品群を紹介したい。

『R-TYPE』のアルファでありオメガのひとつが「波動砲」。膨大なエネルギーを砲身に集束させて一気に解き放つ、破壊力とロマンを兼ね備えた武装は、ルーツをたどれば「宇宙戦艦ヤマト」の艦首にぽっかり口を開けた同名の兵器だろう。初めは浮遊大陸を吹き飛ばしたこともあるヤマトだけの“必殺技”だったものが、続編の「ヤマト2」で改良版の「拡散波動砲」がほかの艦にも配備された開発の道のリも、『R-TYPE II』での新型機・R-90Cが踏襲している。R-90Cのユーザーたちがボスに密着して

拡散波動砲を使うお決まりの戦法も、「ヤマト2」での拡散波動砲が広範囲の艦隊に威力を発揮したものの、分散したエネルギーでは白色彗星には無力だった“史実”を踏まえてるのかもしれない。

また『II』の主要メカ・R-90Cではパイロットは手足を切断、『III』のR-90は23歳の女性が14歳の肉体に幼体固定の処置をされ、いずれも生体コンピュータとして機体に直結されていた(軍は否定)。こうした「人と機械の融合」は、長年にわたりSF作品が追いかけてきたテーマでもある。人の肉体が機械パーツの“義体”に置き換えられていき、次第に人と機械の境界が薄れていったのが「攻殻機動隊」。チタン製の脳殻に収められた脳髄も、本当はただのチップかもしれない……人と機械を区別するものは、自我や意識の総体である“ゴースト”だけだ。

では、機械にも“ゴースト”は魂が宿ったなら? 「戦闘妖精・雪風」は、機械の側からアプロー

チした小説だ。戦闘偵察機に搭載された機械知性体の雪風は、謎の異星生命体ジャムとの戦闘から得られた情報により自我が芽生え、パイロットである深井零を不要なパーツとして排除したこともあった。が、想像を絶するスピードで進化する雪風は零との信頼関係を再び築き上げ、最終的には人と機械が補い合う「複合生命体」として、人類とジャムが異質な思考を越えて理解しあう希望の光を見せる存在にもなった。

『R-TYPE』に息づくハードSFと時代劇の二重螺旋

人とバイドの歩み寄りを困難にしているのは、「宇宙の万物を喰らい尽くすまで侵略をやめない」本能に組み込まれたプログラムにある。それはSF小説シリーズ「バーサーカー」の無人殺戮機械軍団・バーサーカーの行動原理と酷似したものだ。彼らもまた滅び去った星間帝国の人々が残した負の遺産であり、敵星を滅ぼすための自己

宇宙戦艦ヤマト2199 第1巻



- Blu-ray
- バンダイビジュアル
- Blu-ray: 2012年5月
- 6800円(税別)

新スター・トレック シーズン1へトク選BOX



- DVD
- パラマウント ホーム エンタテインメント ジャパン
- DVD: 2013年7月
- 4757円(税別)

戦闘妖精・雪風(改)



- 著: 神林長平
- 早川書房
- ハヤカワ文庫 改訂新版: 2002年4月
- 740円(税別)

増殖機能が暴走し、宇宙の全生命体の抹殺を図る存在に成り果ててしまった。

柔軟性のないバーサーカーは、知性の点で人に後れを取りがちだった。しかし、「スター・トレック」シリーズの機械生命体の集合体・ボーグは、優れた文明や技術を人材ごと取り込むので、はるかに厄介だ。ボーグも人類を侵略しようとするが、それは「同化」す

攻殻機動隊



- 漫画: 士郎正宗
- 講談社
- KCデラックス: 1991年10月
- 971円(税別)

バーサーカー 皆殺し軍団



- 著: フレッド・セイバーヘーゲン 訳: 岡部宏之
- 早川書房
- ハヤカワ文庫: 1973年9月
- 600円(税別)

るための手段にすぎない。優れた文明を吸収し、捕らえた種族を改造して集合意識に迎え入れる「同化」は、共に究極の生命体を目指そうとする善意で行われ、それに値しない種族は攻撃にも値しないと無視される。ボーグから見れば、26世紀の産物であるバイドが、22世紀の劣った地球文明を「同化」する意図が理解できないのではなからうか。

バイドが技術だけでなく人の精神も侵食できるのは、同じ二重螺旋の遺伝子を持っていることと無縁ではないだろう。ヒトの遺伝子に寄生した悪魔のDNAの反乱というテーマは、小説「パラサイト・

パラサイト・イヴ



- プレイステーション
- スクウェア・エニックス
- 1998年3月29日
- PlayStation®Networkゲームアーカイブス 配信中・600円(税込)

イヴ」でも扱われた。劇場映画はラブストーリー仕立てにされたが、ゲーム版は原作のテーマを受け継ぎ、人類に宣戦布告したネオ・ミトコンドリアの女王MとMとの熾烈な戦いが描かれた。

「同化」の真の恐ろしさは、頼もしい最強の味方が最強の敵として立ちほだかること。天草四郎の怨念により過去の剣豪たちがよみがえる映画「魔界転生」の中でも、主人公・柳生十兵衛とその父・柳生但馬守宗矩が殺しあうクライマックス——千葉真一VS若山富三郎の鬼気迫る殺陣は、邦画史上でも屈指の名シーン。SFシューティングの『R-TYPE』にも、時代劇の「遺伝子」は息づいているのだ。

魔界転生



- DVD ■ 東映
- 公開: 1981年6月
- DVD: 2013年11月
- 2800円(税別)

R-TYPE CREATOR INTERVIEW
『R-TYPE』クリエイターインタビュー

石崎正人 Masato Ishizaki

Profile

1983年アイレム入社。『スバルタンX』『R-TYPE』などの音楽を手がけ、以降は企画職が中心となる。現在はゲーム業界から離れ、『花岡献治 Produce Unit』や『北京ニ&The Tramps』で、ギタリストとして活躍中。

Interview & Text=hally(VORC)

資料協力:マイコン&ゲーム BEEP



1カットに命をかける
アイレム流サウンドメイキング

『R-TYPE』の音楽はいかにして生まれたか——意外なことに、その経緯が詳細に語られたことはこれまで一度もない。アイレムのサウンドスタッフはメディアに露出することがあまりなかったし、自社の優れた音楽を必要以上に目立たせようとしなかった。なぜならアイレムにおいて、サウンドは常に企画と一体のものであったからである(実際、石崎氏は『R-TYPE』以降、企画のチーフになっている)。それから二十余年。紆余曲折を経て、今や生粋のミュージシャンとなった石崎氏が、ついに『R-TYPE』サウンドの神髄を明かす。

——まずアイレムご入社以前のお話をお聞かせください。

石崎 経済学部の普通の大学生でした。シンセやコンピュータに触れたこともなければ、知っていたゲームも『ポン』『ブロック崩し』『スペースインベーダー』『ギヤラクシアン』『ドンキーコング』くらい。音楽については、中学生の時にはやって

石崎正人氏 サウンド担当タイトル

- | | |
|-------|---|
| 1984年 | ザ・バトルロード(サウンド)
スバルタンX(サウンド[曲のみ]) |
| 1985年 | ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲
(企画&サウンド[曲のみ])
ロットロット(サウンド)
ロードランナー・魔神の復活(サウンド[曲のみ])
スペランカー(サウンド) |
| 1986年 | スペランカーII 23の鍵(サウンド)
ロードランナー・帝国からの脱出(サウンド) |
| 1987年 | R-TYPE(サウンド) |
| 1988年 | ビジランテ(サウンド[曲のみ]) |
| 1990年 | メジャータイトル(サウンド) |

いたフォークソングを弾き語りしたいと思い、ギターを始めました。そして高校1年の時、オーティス・ラッシュ(※1)という人のブルースを聴いて、歌いながらリードギターを弾くスタイルにあこがれを持ちます。「これなら年を取った時に歌いながら演奏してもかっこいい」と感じましたね。その頃は洋楽ばかり聴いて、漠然と「将来はプロミュージシャンになりたいな」と思っていました。その後、就職時期になり、いろんな会社を50社くらい受けましたが、なかなか決まら

※1 オーティス・ラッシュ フィラデルフィアのブルース・シンガー&ギタリスト。リードギターを前面に押し出すスタイルでシカゴ・ブルースに新風を巻き起こした。

※2 『10ヤードファイト』『ムーンパトロール』『ジッピーレース』と並ぶ、アイレム初期のヒット作。アメリカンフットボールが題材なので、特にアメリカでヒットした。ちなみに『スバルタンX』でレバーをガチャガチャする操作は、このゲームからアイデアを拝借しているようだ。

※3 『トロピカルエンジェル』 1983年9月稼働。擬似3Dのジェットスキーゲーム。当時としてはかなり洗練されたグラフィックスで、波しぶきとともに水着ギャルのアニメーションが印象的。

※4 『ロードランナー』 1984年7月稼働。ファミコン版やパソコン版とは全くの別物で、よりアクション性が強く、敵キャラの種類も豊富、かつグラフィックスも美麗。幾多ある『ロードランナー』の中で、アイレム版四部作こそ最高峰との呼び声も高い。

※5 『ザ・バトルロード』 1984年1月稼働。敵車を撃つことができるトップビューのレーシング・アクション。当時としては珍しいルート分岐がある。

※6 『ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲』 1985年1月稼働。アーケード版『ロードランナー』第二作。アイレムオリジナル面が増え、よりスピーディかつロジカルに調整された。石崎氏によると「ロケテストでは結構なインカムがありましたが、プレイしていたのはほんの数人でした。少数のプレイヤーに熱狂的に支持されたというのは、同時期の『スバルタンX』とは真逆です」。

なかったんですね。このままでは普通に就職できないかもしれないと悩んでいた

時に、アイレムの募集を見つけます。その募集には「ソフト制作」とあり、ゲームの制作・販売をする会社とはわかりませんでした。面接を受けてみると、ゲームデザイナーの募集だったんですね。僕は絵を描くのが苦手なので「デザインはできません」と答え、この時点で不採用確定……だと思ったら、面接官のおひとりに「音楽は好きですか？」と訊かれたんです。ギターを演奏しますと答えると、今度は「作曲できますか？」と。作曲はやったことありませんが、アドリブ演奏はやりやすと答えたら、「それなら作曲もできますよね。ゲームには効果音やBGMが必要なんですよ。いかがですか？」という話に。思いがけない形で、音楽の仕事させていただけることになったんです。入社は1983年12月、ちょうど『10ヤードファイト』(※2)が出た頃でした。この頃、アイレムは企画とデザインが同じセクションでした。ふたつが厳密に区別されてなくて、皆どちらもやっていたんですね。そこにサウンドとして配属されます。当時は20人前後が所属して

いて、プログラマは違うセクションにいました。

——何もかもが予想外だったわけですね。

入社後はわからないことだらけだったのではないのでしょうか？

石崎 ええ。入社して最初に受けた衝撃は、ゲームデザインという仕事のすごさです。自分の向かい側に座っていた先輩デザイナーの方が「こんなんを作ってるんや」と『トロピカルエンジェル』(※3)で使われた波しぶきのドット絵を見せてくださったんです。まだグラフィックツールがなかった時代なので、A3の専用方眼紙に鉛筆で描いたものでしたね。ひたすら波しぶきだけが描いてあって、最初は何が何だかわかりませんでした。ところがそれをゲームの映像としてみた瞬間、驚きました。とても滑らかに動く波のアニメーション。この人はもしや葛飾

北斎並みの天才じゃないのかと思いました。北斎はまだカメラもない時代、誰も見たことのない波の静止画を前景に、富士山を描いてますよね、あれと同じくらいすごいのではないかと思いましたよ。後に『ロードランナー』(※4)のキャラクターデザインをされた方なんですけど、

しっかりした画力を身につけた本物の職人でかつこよかったです。でも、これと同じことをサウンドでもやらなければいけないのかと、強いプレッシャーも感じましたよ。

最初にサウンド担当したのは『ザ・バトルロード』(※5)です。その後『ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲』(※6)を企画から立ち上げ、BGMも担当しました。

——石崎さんの前に高木一郎(※7)さんというサウンドの先任者がいらつしやっただけですね。『ムーンパトロール』(※8)や『ジッピーレース』(※9)を担当したという……。

石崎 僕が入った頃にはもういらつしやいませんでした。だからお会いしたことがないんです。もうひとり、『バトルバード』(※10)、『妖獣伝』(※11)、『怪傑ヤンチャ丸』(※12)などのサウンドを手がけた森田さんという先輩がいらつしやったんですが、「好きにやればいいよ」と言われましたね。音の作り方やPSGの扱い方は、手探りで研究しました。音とは揺れ(波)ですよ。それが細かいと高い音に、粗いと低い音になる。また振れの

※7 高木一郎 プロのベーシストで、吉本興業芸人のバックバンドをやっていた。という経緯でアイレムに入社していたのかは不明。退社後は再びベーシストに戻っている。

※8 『ムーンパトロール』 1982年6月稼働。サイドスクロールのジャンプ&シューティング・アクション。アイレムのオリジナルゲームとしては初のヒット作品となった。

※9 『ジッピーレース』 1983年6月稼働のバイクレーシングゲーム。基本的にトップビューだが、ゴールが近づくとき疑似3D視点となる。

※10 『バトルバード』 1986年1月稼働。ナナオの技術をフル活用した立体映像が売りの大型筐体ゲーム。疑似3Dのシューティングだが、出荷台数は極めて少なく、ほとんど幻のゲームとなっている。

※11 『妖獣伝』 1986年6月稼働。アイレムには珍しいキャラクターものの縦スクロールシューティング。アイレムがパワーアップ型のシューティングを志向した初の作品でもある。

※12 『怪傑ヤンチャ丸』 1986年12月稼働。コミカルなスクロールジャンプアクション。1面ボス「おたふく太郎」の声は、作曲家本人によるものだそう。

上下が音量となる。その最低限の知識を下敷きに効果音作りを覚えていきました。最初の頃はサウンドツールがなかったので、効果音もBGMも譜面に書いて、それをプログラマに入力してもらってました。効果音の場合は一番速いテンポで32分音符や64分音符を並べてオクターブを指定するんです。サンプリング音を使うときは、録音した音の長さで高さを編集してプログラマに渡してました。

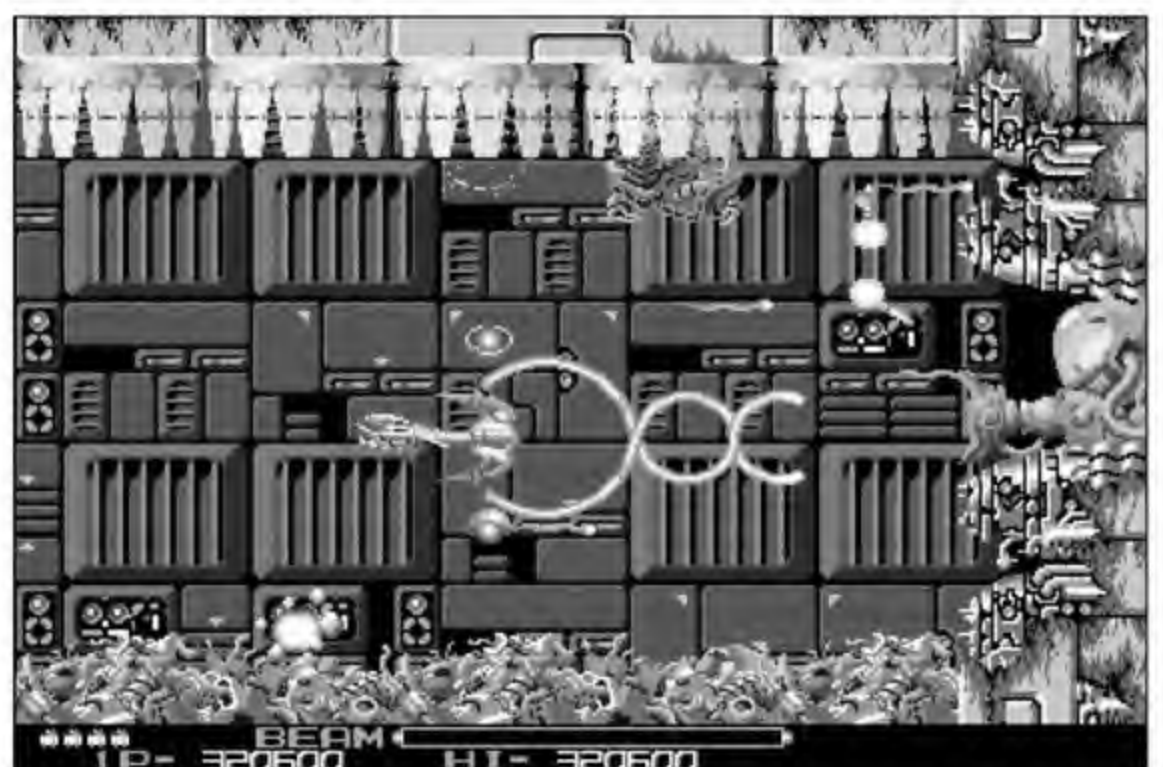
やっとならなかつた。その最低限の知識を下敷きに効果音作りを覚えていきました。最初の頃はサウンドツールがなかったので、効果音もBGMも譜面に書いて、それをプログラマに入力してもらってました。効果音の場合は一番速いテンポで32分音符や64分音符を並べてオクターブを指定するんです。サンプリング音を使うときは、録音した音の長さで高さを編集してプログラマに渡してました。

僕は常に、映像の動きを主体にしてサウンドを考えていました。たとえば、シューティングゲームで破壊のアニメーションに効果音を付けるとしましょう。弾丸が命中して①ひびが入る②爆発する③爆発が消えていく、という映像が作られているとします。まずそれを何度も見て、ドカーンとかガシャーンみたいな音のイメージを頭の中に作ります。次にアニメーションの時間を計ります。それから①②③のそれぞれに対応する音の並

びを作るわけです。後任の人たちにもこの作り方は伝えていきました。アイレムは早くからサンプリング音源を使っていたが(※13)、当時は波形を自由に編集できなかったため、この方法のほうが映像の動きと合わせやすい場合があったんです。映像と音作りをリンクさせていた理由は、そのほうがゲームを操作している感覚と一致するからです。そういうことがわかってきたのは『ロードランナー・帝国からの脱出』(※14)とか『スペランカーII 23の鍵』(※15)の頃ですね。

次の『R-TYPE』でFM音源になっても同じ手法でやりました。『R-TYPE』の爆発音、特殊でしょ？ 爆発のアニメーションが独特だったからです。反射レーザーとか対空レーザー(キャンディレーザー)って僕らは言っていました。もそうでした。サンプリング音だけでは、あそこまでアニメーションと一致する音にはなかったと思います。今もう一度作るにしても、同じ手法でやるでしょうね。

——近年はゲームの音を手がけておられないのですか？
石崎 全くないですね。今はコンピュータで音楽を制作する環境がないです。『メ



言われてみれば納得の「キャンディレーザー」。どの効果音も丁寧かつ印象的で、とてもFM音源初挑戦とは思えないものだった

©1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

ジャータイトル』(※16)というゴルフゲームのサウンド担当が最後です。
——当時、他社のゲームサウンドは聴いておられましたか？

石崎 ナムコさんの『ゼビウス』『マッピー』『ニューラリーX』『ギャラガ』『パニックマン』とか、コナミさんの『グラディウス』(※17)は、素晴らしいと思いました。少し後に出たタイトーさんの『ダライアス』『ニンジャウォリアーズ』やセ

※13 アイレムは早くからサンプリング音源を使っていましたが 1982年の『ムーンパトロール』ですでに沖電気のADPCMチップを搭載している。

※14 『ロードランナー・帝国からの脱出』 1986年10月稼働。シリーズ第四弾。パズル性が高く非常に難度の高い一作。2人同時プレイや移動ブロックなど、原作にはない要素が大胆に追加された。

※15 『スペランカーII 23の鍵』 1986年9月稼働。アーケード版『スペランカー』はやはりファミコン版と大きく異なり、段差から落ちて死ぬことはない。しかし敵キャラの種類も増え、展開はよりスリリングだ。この第2弾は女性スタッフ中心で開発され、ビジュアル的なギミックや謎解き要素が強化された。

※16 『メジャータイトル』 1990年3月稼働のオーソドックスなゴルフゲーム。後年スーパーファミコンに移植された。

※17 『グラディウス』 コナミより1985年5月リリース。種類豊富なパワーアップと多彩なアイデアの面構成は、後世のあらゆる横スクロールシューティングに影響を及ぼしたと言っても過言ではないだろう。

がさんの『アフターバーナー』『アウトラン』も、かっこよかったですね。

でもある時期から、アニメの主題歌みたいな曲を求める風潮が出てきて、何か違うと思うようになりました。僕が考えていたゲームサウンドは、映画音楽みたいなものでしたから。たとえば映画を観終わった後、あるシーンで感動したけど曲は覚えてない、ということがあります。でも、そのシーンにそれは必要な曲だと思うのです。

僕は企画担当なので、映像と音と操作性のリンクこそがゲームの醍醐味と考えてました。サウンドだけに専念していたら、もつと違う観点でゲームサウンドをとらえてたかもしれません。

——サウンドと企画がそこまで密接に絡むのは、当時としては極めて珍しいです。

石崎 企画やデザインと同じセクションで仕事しているわけですから、そこから受けるイメージは大きかったです。イメージについて考えるのは面白かったですよ。たとえば——『ロードランナー』・パンゲリング帝国の逆襲』を企画・作曲していたのと同時期に『スパルタンX』(※18)の作曲も担当したんです。『スパルタンX』

の企画・デザインを担当したのは、現在株式会社ディンブス代表取締役の西山隆志さん。『ムーンパトロール』の企画・デザインも担当した方で、プレゼンがとても上手なカリスマ的ゲームデザイナーでした。西山さんは初め「このゲームにBGMは要らない」とおっしゃっていたんです。「格闘技や空手の醍醐味は静と動だ。このゲームもそれを表現したい。静かにすり足で歩いていって、パンチやキックが敵に命中した時に、ビシッ！バシッ！と命中音が出る。これがかっこいいんだ」と。でも僕の頭の中ではすでにあのメロディが、はつきりと頭の中で響いてました。そこで「BGMありとなしの2バージョン作りますので、いいと思ったほうを選択してくださいませるか」と提案し、両方用意したんです。西山さんに聴いていただいたら、即「BGMありで行こう」と。判断は速かったですね。実際の作曲時間は3〜5分ぐらい(笑)。手抜きじゃないですよ。頭に浮かんだイメージをそのまま出したほうがあの感じに合うだろうと思ったんです。長い曲にしようとか、メロディアスな曲にしようとか、そんな考えは一切なかったです。

頭にあったのは『ゼビウス』のBGMでした。キャラクターが歩いてスクロールするスピードをテンポと考え、颯爽と闘いに向かう感じを出そうとしました。

『R-TYPE』始動

石崎 まず親会社のナナオが新基板を作ることにしたんです。その仕様に合わせたものを作ろうということで、スタートしたのが『R-TYPE』の企画だったと思います。開発チームはすごく若くて、企画者もデザイナーもこれが一作目。プログラマは二作目だったかな？ 平均年齢22〜23歳くらいでした。一番年上で在籍期間も長かった僕が、リーダー的に動いてましたが、皆の能力や発想力は素晴らしいかったですね。

——開発陣は『グラディウス』をかなり意識したそうですが、石崎さんも？

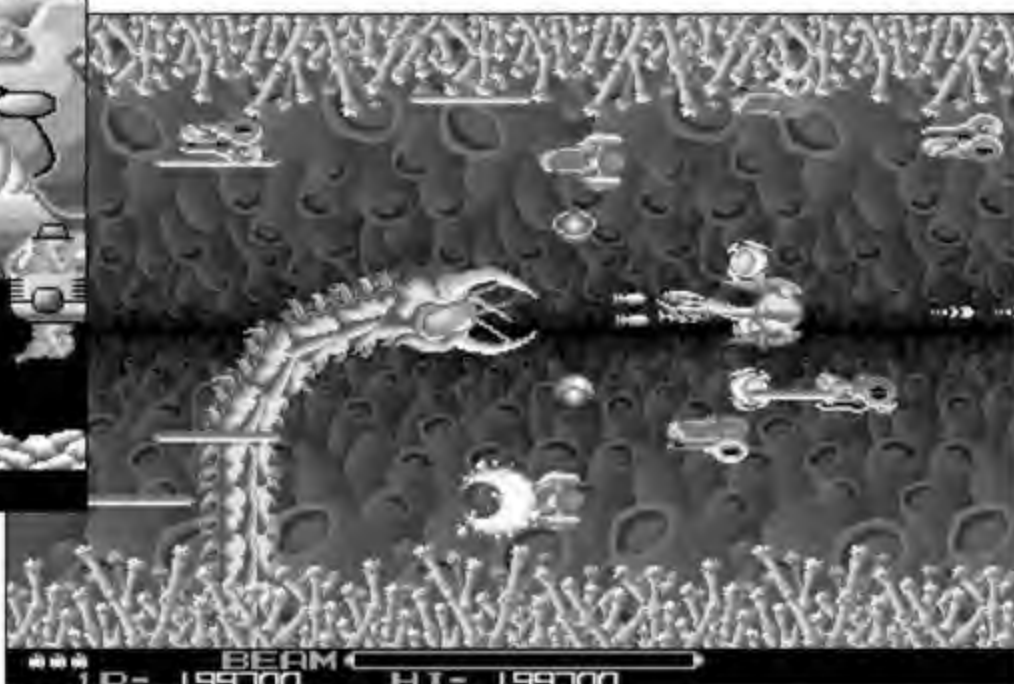
石崎 それは意識しました。音もいいし、曲が面ごとに変わっていくところも斬新でしたし。エコー的な音を使ったスピーシーな効果音も、かっこいいなと思いましたね。

——ここで初めてFM音源というものに

※18『スパルタンX』 1984年12月稼働。映画を原作とした、いわずと知れた元祖格闘ゲームのひとつ。企画・デザインの西山氏は『ロードランナー』の制作に携わった後カプコンに移籍し、『ストリートファイター』を企画している。



企画者は当初、戦艦の音を入れてほしいと要望していた。それをあえて入れなかったからこそ不気味な重圧感！ なお戦艦の噴射が青色になったのも石崎氏の意見が元だという



最初に音楽ができたという、緊張感あふれるステージ5。『R-TYPE』では他でも怪獣映画風のモチーフが所々で顔を出す。たとえばタイトル曲などもその典型だろう

©1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

接することになるわけですが……。

石崎 まずヤマハのMSXパソコン（※19）で、音作りを勉強しました。思ったような音は全然出てくれなかったですね。情けない話ですが、『R-TYPE』にドラムやパーカッションの音がないのは、どうやって作ればいいかわからなかったからなんです。もしわかっていたら入れてたでしょうね。あと難しかったのは、FM音源だとPSGよりも複雑な波形になるため、ゲームセンターで音が埋もれやすいことです。かっこいい音にしようとすればするほど、逆に目立たなくなってしまうことが、作りながらわかってきました。『R-TYPE』でも、やはり動きのイメージを曲にしています。最初にできたのは5面BGMでした（音楽アルバムの曲名は僕が勝手に考えて付けたものです）。ムーラのうねうねした動きをじっと見て、まずこいつを音にしなればと、あの上昇下降フレーズを作りました。イメージとしては怪獣映画の音楽ですね。ゲームに当てはめてみたら、皆「おお！」って言うてくれました。

——3面の戦艦の音は議論があったとか。
石崎 特徴的な面なので、最初はどうし

たもんかと思いました。まず巨大戦艦の上下動をイントロで表しました。続いてリフが入ってきますね。あれが砲台群なんです。こんなふうに、どの曲でもひとつひとつの音に必ず何かモチーフがあるんですよ。そういう意味では、まだ序盤で動きの少ない1面が、実は一番考えさせられました。「これから何か始まるぞ」と感じられる音にできればと思って作りましたね。

——あの曲のイントロは、まさに期待感と躍動感に満ちていますね。

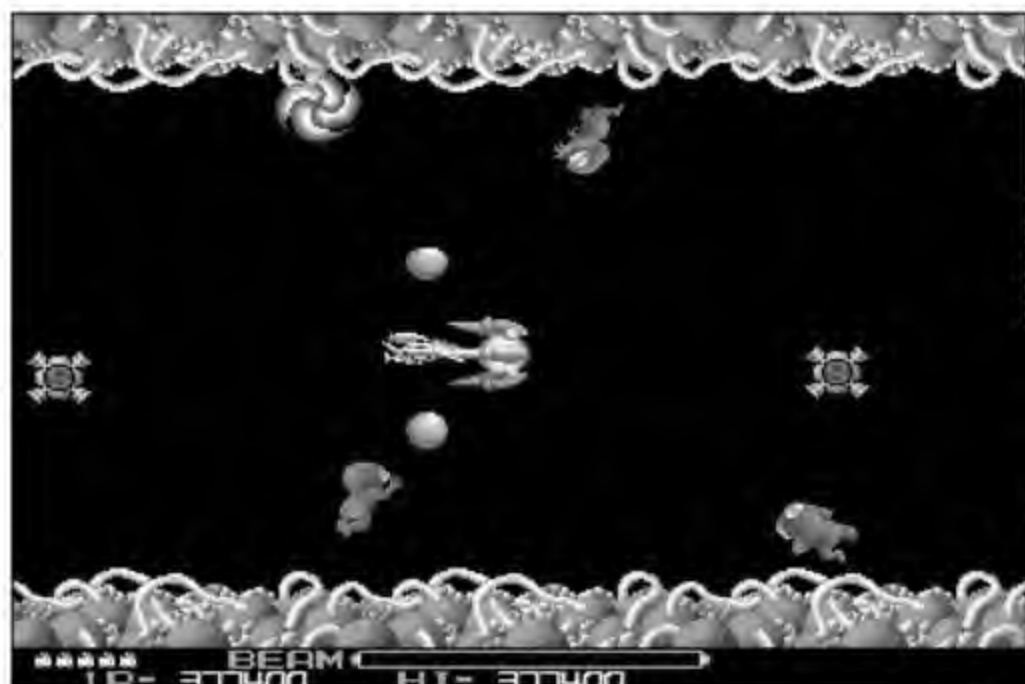
石崎 イントロ、実は後付けなんです。最初にマッドが飛んでくるスタート演出自体、ゲームが出来上がってから最後に加わったものだったんです。

——ボスの曲は、どのボスをイメージしておられたのでしょうか？

石崎 1面のボスですね。僕にとって一番インパクトがありました。この曲は後のゲームにも影響を与えたというか、ほかでもいろいろとまねされましたね。

全部を作り終わってから「もっと歌いやすい、覚えやすい曲にしてほしい」と、社内外から言われましたけど、映像に合わせて作ったので、変更しませんでした。

※19 ヤマハのMSXパソコン ヤマハ製のMSXパソコンはアーケード基板と同クラスのFM音源チップを拡張音源として用いることができる。当時のアーケードメーカーはこれを使ってサウンド制作することが多かった。



最終面の音楽は決してドラマティックではなく、淡々とミニマルに奏でられる。これも映像を吟味してのことで、音楽だけ雄弁になっても意味はないと、石崎氏は考えた



巨大さとグロテスクさに誰もが驚いたドブケラドプス。その衝撃がそのまま音になっている。ボス曲のイントロで登場感をたっぷり煽るサウンド演出は『R-TYPE』が嚆矢に違いない

——あくまで映像ありきの音楽という姿勢を貫かれたんですね。『R-TYPE』がレコード化された時も「映像なしで聴いてもらってもな」という感じでした？

石崎 それは違います。初のFM音源タイトルでもありましたし、「アイレムの音楽で最初にレコード化されればいいな」と思いながら作ってましたね。レコード会社のほうから「出させてください」と言ってくればいいなと思ってたら、実際そうになりました。ちなみに、アルバムには『スパルタンX』も入れたかったんです。アイレムで一番名前が売れたゲームのひとつでしたからね。でも映画のタイトルは著作権の関係上、簡単に使えないということでした。

——石崎さんは当時、レコードなどで「SCJAP」というお名前を使っておられました。あれはどういう意味でしょう？

石崎 これは今回初めて明かしますが、BLUESの「S」と、エリック・クラプトン（※20）の「CLAP」です。クラブトンは僕にとってギター演奏の原体験で、今でも大好きです。最初は「BLUESCLAP」にしようと思ってたんですけど、それだとベタ過ぎてカッコ悪いなと思って。

——『R-TYPE』以降はアイレムのサウンドにスポットが当たる機会も増えてきたと思います。そして次作品の開発時に、新たなサウンドスタッフとして石田雅彦さん（58ページにインタビュー掲載）が加わりました。

石崎 前任の高木さんの紹介ですね。どんな人なのかわかりませんでした。面接時に持ってきた作品がすごかった。入社後一緒に仕事をしてみて、この人なら全部任せられると思いました（笑）。その次の冷牟田（卓志）さんを採用したのも僕です。やはり面接時に持ってきた作品がよかったですね。僕がサウンドにかかわったのは、『メジャータイトル』を除けば『ビジランテ』（※21）が最後です。その後は企画とデザインが違うセクションとなり、僕は企画開発の主任になったので、そちらが中心になります。アイレムがゲーム開発から撤退する1994年まで、業務用ビデオゲームほぼ全作品の企画にかかわらせていただきました。

——石田さんが加わった頃、ゲーム音楽バンドブームが興りつつありましたね。アイレムではそういう動きはなかったのでしょうか？

※20 エリック・クラプトン 「ギター之神」とも呼ばれるイギリス出身のギタリスト。ブルースとロックの融合において多大な功績を残している人物だが、ジャンルの枠を超えたところでも多彩なアーティストと共演している。

※21 『ビジランテ』 1988年3月稼働。『スパルタンX』の続編として企画され、前作のスタッフが制作に携わっている。海外市場を強く意識した作品だった。

石崎 サウンドセクションで専任者は石田さんひとりだけ。しかも皆ボーカルとギター（笑）。森田さんと僕は企画も担当してたため、どうしようもなかったですね。やはり会社も僕自身も、ゲームは何より企画とデザインに負うところが大きいと考えてましたから。

——唯一バンドっぽいことといえば、『イメージファイト』のアルバムに収録されたアレンジバージョン。石田さんと一緒にツインギターで弾いておられましたね。

石崎 CD制作の際、ゲーム曲を収録するだけでなく、何かほかにもセールスポイントが欲しいという話だったので、アイレムの曲をずつつないだメドレーを作ったんです。でも普通に打ち込んだだけだと、単に凝ったコンピュータミュージックで終わってしまうので、どうせならギターを入れてしまおうかと。あれはもう好きなことをやってますね。

——『R-TYPE』以降はリズムもしっかり鳴らせるようになっていきますね。同時期、他社がリズムをサンプリングで演奏するようになっていく中、アイレムだけは個性的なFM音源ドラムを使い続けていて、それがすごく印象的でした。



【R-TYPE ～アイレム・ゲーム・ミュージック～】

■CD/CT/LP ■アルファレコード
■1988年1月25日 ■2800円 ※廃盤

『R-TYPE』稼働から半年を経てようやくリリースされた、待望のアイレム初サントラ盤。ほかに『怪傑ヤンチャ丸』『妖獣伝』『ムーンパトロール』『キックルキューブル（迷宮島）』『ロードランナー』シリーズ四部作、『ミスターヘリの大冒険』を含む。いくつかのタイトルは原曲には存在しないFM音源のリズムが追加されるなど、工夫の多いアルバムだ。

石崎 『R-TYPE』後、社内用サウンドツ

ールを開発してもらったので、石田さんと二人で試行錯誤してタムタムやゲートスネアの音を作りました。その音がよくできてたので、しばらくはこれを使っていこうと。冷牟田さんもすごく凝った音を作ってましたね。サンプリングは、できるだけ効果音に使いたかったんですよ。効果音と音楽の両方だと、チャンネルの食い合いになるので、それが嫌だったんです。

——この頃から家庭用への移植も増えますね。そちらのサウンドも見ておられたのでしょうか？

石崎 一応見ていました。しかし移植の



【R-TYPES レトロゲームミュージックコレクションEX】

■CD3枚 ■ティームエンタテインメント
■2011年1月26日 ■3500円

今『R-TYPE』のサウンドを楽しみたいなら、これ（といっても、すでに入手困難になり始めているのだが……）。歴代シリーズ『I』『II』『III』『LEO』『4』『FINAL』のサウンドを3枚組で網羅している。唯一『SUPER R-TYPE』だけが漏れているが、それでも満足度の高いアルバムであることは間違いなさだろう。

際、容量制限が結構きつかったです。特にPCエンジンとかですね。

——『R-TYPE II』以降のシリーズのサウンドには、助言などでも全くかわっておられないのでしょうか？

石崎 ええ。『II』は石田さんの好きなように作ってもらいました。彼の能力を信じていましたし。

——1994年にアイレムがゲーム開発を撤退して以降は、どのような活動を？

石崎 ナスカ（※22）に移ってからSNKに行くんですが、そのうち開発の中心がパチンコ／パチスロになってきて、ついていけなくなり、ゲーム業界から身を退きました。ギタリストとして（趣味の範

※22 ナスカ アイレムがビデオゲーム事業から撤退した1994年、多数の開発スタッフが退社する。そして彼らが中心となって設立した会社がナスカである。『メタルスラッグ』を生み出したことで知られる。のちにSNKに吸収合併。



**50th ANNIVERSARY
「ぜんぶありがとう」/RYO**

■CD1枚 ■自主流通盤 ■2009年
■2000円(税込)

<http://www.ryo8888.com/>

石崎「すべてのギターサウンドを私が担当しました。使用したギターはフェンダーストラトキャスターとギルドのアコースティックギター。花岡献治氏がプロデュースとベースを担当されています。このアルバムはすべて生演奏だけです(笑)」
自主流通盤なので、ライブ会場などでしか入手できない。



**KYOJI
~North Today Second~**

■CD1枚 ■SOUND D.C Label
■2012年 ■2000円(税込)

<https://dcpro.jp/label/items/kyoji>

石崎「北京二さんによるセルフカバーアルバムです。プロデュース、アレンジすべてにわたって京二さんがDTMで制作したものが基礎となっています。ギターは全面的に私が担当しています。使用したギターはギブソンES-335、フェンダーストラトキャスター、マーチン000-42、ヘリテージのイーグルです」

困を超えて) 活動を始めるのはその後です。

現在ユニットとしては、憂歌団(※23)

のベーシスト花岡献治さん率いる『花岡献治 Produce Unit』、ゼンジー北京さんの弟子・北京二さんとの『北京二&The Tramps』。『The Tramps』は安達嗣雄(ヴォーカル、ギター)と僕が中心となり結成したユニットで、単体でも活動しています。ほかには元・漫才コンビ『北京一・京二』のライブサポート、夏になれば関西各地の盆踊り会場に『近江会(江州音頭)』のメンバーとして出演……など、いろいろしています。

憂歌団は、ギターを弾き始めた頃から大好きでした。当時はほとんど洋楽しか聴いてなかったんですが、その中で唯一好きな日本の音楽が、憂歌団、上田正樹(※24)とサウストウサウスなど日本語ブルースでしたね。花岡さんとは初め友達の紹介でライブをご一緒させていただきその後、正式にユニットに参加しました。北京二さんの場合も友人の紹介でつながり、一カ月後には『北京一・京二』のメンバーとして春一番コンサート(※25)に出演させていただきました。

ゲームの音楽で勉強したことは、今でも役立ってますよ。たとえばライブのステージでは、ゲームスタートからエンデ

イングまでの流れみたいストーリーを考えますね。アレンジをやるときもそうです。自分の演奏をよく聴かせるばかりじゃなくて、全体として何が売りになるのかを考えて作ります。

——職人気質なエンターテイナーという意味では、アイレム時代とお変わりありませんね。現在ライブでゲーム音楽を演奏されることはないと思うんですが、もしオファーがあれば？

石崎 やってほしい……ですけど、僕がそんなんやって面白いんですかね？ あの音源で、あの映像込みで使うように作った曲ですからね。まああれをモチーフにして曲を作るのは面白いかもしれないけど。欲しいという人がいるならね。

——最後に……『R-TYPE』の音楽を愛してやまない人たちが、世界中にまだたくさんいます。そんな人々にひと言、メッセージをお願いいたします。

石崎 あれは本当に面白いゲームだったと思います。ゲームにしても音にしても、あの感覚は当時のあの環境でしか味わえないものだったはずなので、ずっと忘れないでいただけると嬉しいです。
——ありがとうございます！

※23 憂歌団 日本におけるブルースの代表格とも言えるバンド。1975年にメジャーデビューし、1998年以降休眠状態にあったが昨年復活。高校生時代にそのライブを観た石崎氏は、ステージ上で酒のおかわりをするベース・花岡献治氏の姿に驚いたそうだ。「ちゃんとした大ホールですよ。そんなバンドは当時ありえなかった」(石崎氏)

※24 上田正樹 1974年から1976年にかけ、日本のソウル/R & Bシーンを席巻したバンド・サウストウサウスを率いる。のちソロ作品「悲しい色やね」が大ヒット。現在はワールドワイドに活躍中。

※25 春一番コンサート 大阪で毎年ゴールデンウィークに開催される大規模な野外コンサート。関西を中心にさまざまなジャンルのミュージシャンを集め、4〜5日にわたって繰り広げられる。

R-TYPE CREATOR INTERVIEW
『R-TYPE』クリエイターインタビュー

石田雅彦 Masahiko Ishida

Profile

1989年のアイレム入社から二年間、ほとんど全タイトルのサウンドを手がける。代表作に『イメージファイト』『R-TYPE II』など。現在はフリーとなり、hytrax名義で音楽制作を、DJ52名義でDJ活動を行う
<http://ameblo.jp/hytrax/>

Interview & Text=hally(VORC)、x68303(フリーライター)



Illustration=Akio

「当時はひたすら遊んでる感じでした」
FM音源サウンドの気負わぬ革命児

『R-TYPE』以降、アイレムのFM音源サウンドは衝撃的なまでに研ぎ澄まされ、唯一無二の独創性を帯びる。何者にも似ない音色と音楽性。生演奏志向の真反対を行くモノマニアックなシーケンス。重厚で金属的なリズム……。それらすべてを生み出した石田氏が初めて明かす、アイレムFM音源期のダイナミズム。

アイレム入社以前は、ギタリストとして活躍でいらっしゃったとか。

石田 中学2年の頃、吉田拓郎(※1)にあこがれてフォークギターを買ってもらったんですが、後にギターそのものに興味が移って。ハードロックやYMO(※2)などもひととおり通過しましたが、高校2年でラリー・カールトン(※3)に魅せられてセミアコを買いました。この頃からバンドを組むようになります。フュージョンやポップスのバンドが主でした。大学時代からは吉本興業の芸人さんのバックバンドや楽曲提供など、セミプロとして活動します。

石田雅彦氏 サウンド担当タイトル

- | | |
|-------|--|
| 1987年 | Mr.HERIの大冒険 |
| 1988年 | ビジランテ(数曲手伝い)
迷宮島(ファミコン版含む)
最後の忍道(PCエンジン版含む)
イメージファイト(PCエンジン版含む) |
| 1989年 | 四川省
レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ
ドラゴンブリード
R-TYPE II
Xマルチプライ |

※ほかにアーケード以外の未発表作品がいくつかとシグマ社製の大型筐体コインゲームなど

作曲はどのようにしてマスターを？

石田 ギター、音楽理論、作編曲すべて独学ですが、唯一リズムの理論は、河瀬勝彦氏(※4)に師事しました。それもあって僕、四拍と三拍が同時に進むのとか、すごく得意なんです。あと僕の作ったゲームの曲には、五拍で音を取ってるものが多いです。もう癖みたいになってるんですね。

——プログレよりはむしろジャズの流れからそうなったわけですね。確かに石田さんの楽曲は時にエレクトリック・マイ

※1 吉田拓郎 シンガーソングライターの草分け的存在。日本におけるロックやフォークの普及に多大な影響を及ぼした。石田氏が影響を受けた当時は、フォークシンガーとしての絶頂期にあたる。

※2 YMO 言わずと知れたテクノポップの祖。細野晴臣、坂本龍一、高橋幸宏らによって、1978年結成。

※3 ラリー・カールトン ギターに「歌わせる」という技法を確立した、西海岸を代表するフュージョン・ギタリストのひとり。当時はフュージョンブームの最中であり、代表作「Room 335」は日本でも流行していた。石田氏がカールトンにはまったきっかけもこの曲だそう。

※4 河瀬勝彦 関西ジャズ界の大御所ドラマー。2003年4月10日逝去。ドラム教育者としても知られ、河瀬ドラム教室からは菅沼孝三、東原力哉といった著名なドラマーを輩出している。ドラムではなくリズム理論を教えるコースもあったそうで、石田氏はそちらに通っていた。「バンドのドラマーに『絶対面白いから来い!』って誘われて。いきなりフリージャズやられて言われたり、めちゃくちゃ難しかったですけど、非常に勉強になりましたね」(石田氏)

※5 エレクトリック・マイルス 著名なジャズトランペット奏者であるマイルス・デイヴィスは、1970年代頃からエレクトリック楽器や8ビートを積極的に活用し、ジャズにファンクやロックの要素を加えた新しいスタイルを試行していた。この時期の作品をしばしば「エレクトリック・マイルス」と呼ぶ。

ルス(※5)的な風味があります。

石田 毎日1枚マイルスのレコードを買った時期がありましたね(笑)。

——リスナーとしても濃い！ かなり幅広い音楽を渉猟しておられますよね。

石田 日本のものはあまり聴いてないという弱みがあるんですけどね。ずっと好きなのは、パット・メセニー(※6)、ジ・アート・オブ・ノイズ(※7)、ウェザー・リポート(※8)、エンヤ(※9)、坂本龍一、ペンギン・カフェ・オーケストラ(※10)、ファットボーイ・スリム(※11)……キリがないのでこのくらいで。現在はフォールズ(※12)がお気に入り。総じて、ジャズ、ポップス、環境音楽、加えて、クラブノリの音楽が大好きです。昨年DJを始めてからは、ジャンルを問わずですがハウス、エレクトロ、EDMを中心に月に少なくとも数百曲は聴いているかな。

——民族音楽もお好きとか。

石田 アイレム退社後ですけど、ガムラのチームに在籍し、高校などでインストラクションしたこともあるんですよ。

——アイレムへのご入社は、アイレムの初代サウンド担当だった高木一郎さんか

らのご紹介によるものだったそうですね。

石田 1980〜85年頃、一緒に吉本興業の芸人さんのバックバンドをやっていたんです。高木さんの家に行った時に、シャープのMZ(※13)とローランドのMPU-401(※14)が置いてあったんですね。これで遊んでいたらきりがなくなつて(笑)。丸ごと借りて自宅で遊んでいたのが、打ち込み音楽の最初ですね。後に「レコンポーザ98」(※15)の発売と同時に、PC-9801F(※16)を購入。あわせてFB-01(※17)(2台)、TR-505(※18)、ミキサーとそろえました。キーボードは、自分でM1(※19)を買うまではPOLY-800(※20)、DX7(※21)、DX9(※22)などをバンドのメンバーから借りて。アイレム入社以前から、こうした環境で個展のBGMやバンドのデモなどを作ったりしていました。アイレム入社時のデモテープもですね。

——どうしてセミプロ活動をやめて、アイレムに入社してみようと思った？

石田 もともと、そのままプロになろうとは思ってなかったんです。とりあえず25歳まで好きなことをやって、その後一回就職しようと思ってたんですね。何社

か受けてうまくいかなかったんですが、アイレムには一発で通り、「ああ、自分はやっぱりこっちなんかな」と思いました。すんなり行きすぎて「これでお金もらっていいのかな」って思っていましたね、アイレム時代は。

——ゲームはお好きでしたか？

石田 『ブロックくずし』『インベーダー』の頃から大好きでした。浪人の頃、『ミサイルコマンド』がめちゃくちゃうまくなりまして——上達したのはその頃ですね。『ムーンクレスタ』はプレイすれば人だかりができるくらいにはやり込みましたし、ファミコンの『ツインビー』とか、ボーっとプレイしてたら5周くらい行つてた、なんていうこともありました。

——かなりの腕前じゃないですか……！

石田 『R-TYPE』も入社後そこそこやり込んだら、一周できるようになりましたね。入社したのは1987年9月、ちょうど『R-TYPE』が出た直後です。会社に入ってから知ったのですが、ゲーマーとしてとても面白かったです。ひたすらやり込んだので、バグまで発見しています。全面クリアと同時にやられると、自機が点滅して不死身になる……というレ

※6 パット・メセニー ジャズ/フュージョンギタリスト。民族音楽から実験音楽まであらゆる音楽を吸収する姿勢と、華麗でポップなメロディセンスで知られている。

※7 ジ・アート・オブ・ノイズ 1984年に英国から忽然と登場し、サンプリング・ミュージックを確立した伝説のユニット。インダストリアルな重量感とグルーブに満ちた初期のサウンドは、石田氏のアイレム時代の音にそのままつながつているようだ。

※8 ウェザー・リポート マイルス・デイヴィス門下のウェイン・ショーターとジョー・ザヴィナルを中心に、1971年結成。フュージョンというジャンルを確立した先駆者のひとつに数えられる。

※9 エンヤ ケルト音楽をベースにした麗々しい歌声で知られるアイルランドの歌手。癒やし系的な文脈で語られることが多いが、1980年代には伝統音楽と電子楽器を絡めた独自のスタイルが新しかった。

アなバグです。でも「こんなバグ絶対出ないから、そのままでもいい」って言われた気がしますね（笑）。

——当然、ゲームの音楽も自然に耳にしていたわけですよ。

石田 はい。でも良いなと思ったのは『妖怪道中記』（※23）くらいですね。あと『レインボーアイランド』（※24）あたりのタイトーさんの音色は、うまいと思いました。

——ご入社して最初に担当されたのは？

石田 『迷宮島』（※25）だったと思います。石崎（正人）さんが作ったステージ1のイントロだけが、すでにあっただすね。それを僕と石崎さん、森田さんの三人で、ああでもないこうでもないと言いながら、形にしました。でも次の曲からもう「こんな感じの曲で行こう。後は君に任すわ」っていう感じでした。だから三人の合作ではあるんですが、実質的にはほとんど僕が作ってます。好きなようにやらせてもらいましたが、逆にいうとこれ以降、誰も僕のところへ指示しに来なくなりました（笑）。最初の頃は企画のほうから「こんな音にしてほしい」って言われることもあったと思うんですが、

「いやだ」って断ってたんです。どうしようか迷ったときだけ、企画や石崎さんに聞きにいくという。今思うと超生意気でしたけど、そのまま通すことができたのは、プロミュージシャンとして一目置かれていたところもあったんだとは思いますが。入社後しばらくして、野沢直子さんに作った曲がCDになって発売されて（※26）、それ以降はさらにですね。

——『R-TYPE』までの時代とは逆に、サウンド一本に集中できる体制ができた。

石田 その時点で石崎さんはアーケードの企画の長、森田さんはコンシューマの企画の長でした。それで「音は任せただ」となって、僕が直接企画の方とやりとりして作るようになりました。音がゲームの売上を左右するとは思っていないので、僕は開発チームの応援をしてるぐらいのつもりで音を作っていました。

——実際の曲作りは、どういう風に？

石田 ひたすら音のないゲームをやり込む——という、今では考えにくい贅沢なスタイルで作っていました。とにかく音色でもメロでもリズムでも、何かしらキーとなるもの、ポイントとなるものを持たせるようにしていました。映像にど

ういう音が合うか考えるとき、基本となるのはやはり映画音楽および音響でしょう。ポップな旋律よりも迫力と雰囲気が出せたらいいとは思っていましたが、当時は若いので主張もしたかったり、実験もしたかったりで、いろいろやっています。また音楽も効果音のひとつだという認識もありますね。ゲームというメディアでは、BGMはテンポ感や世界観を作り出す効果音と言えます。音楽はおよそ情感を誘導します。気分の押し付けになりがちです。不要なものであればないほうがいい。あと、映像の流れを見据えて、音の重みを考えたりもします。たとえば『イメージファイト』の7面とか、画面はすごく賑やかなので、逆にゆっくりの曲にしようとか。

——サウンド制作環境はどうでしたか？

石田 僕が入社した頃にはだいぶ整っていました。『R-TYPE』の時にサウンドでかなり苦労したようで、自社開発サウンドツール（※27）の充実を急いでくれていたんです。いい時期に入れたんだと思います。サウンドツールはNECのパソコンで動作していました。スロットに自社開発のボードを差し込み、筐体と同

※10 ペンギン・カフェ・オーケストラ イギリスの作曲家サイモン・ジェフスが率いる環境音楽ユニット。クラシック、ミニマル音楽、民族音楽などを土台にしつつ、総体としてはユーモラスな感性でまとめあげる。

※11 ファットボーイ・スリム イギリス人DJノーマン・クックの変名プロジェクト。1990年代後半におけるデジタルロック/ビッグビート・ムーブメントの牽引役。軽快なブレイクビーツとユニークなサンプリングが特徴。

※12 フォールズ サイケデリックを軸としつつもポップ&ダンスに聴かせる、イギリスのロックバンド。2008年デビュー。

※13 MZ 機種ははっきり覚えておられないそうだが、1982年発売のMZ-700ではないかと思われる。

※14 MPU-401 1983年発売。世界初のパソコン用MIDIインターフェイスユニット。

※15 「レコンボサ98」 カモンミュージックより1985年に発売。ステップ入力方式を確立したMIDIシーケンサの金字塔で、1990年代まで日本最大のシェアを誇った。

※16 PC-9801F 1983年10月発売。5インチフロッピードライブを搭載した最初のモデル。

じ出音で作れる環境です。しかもコピー機能がかなり使いやすく、とてもやりやすかった。最初から「レコンポーザ」並みのことができましたが、それに加えて日々週々、こちらの要望に応じてアップデートしていただけたので、最終的には市販のものよりかなり使いやすく、優れたものになっていました。僕が辞める頃には、フリーズを小節単位で鳴らしながら音色パラメータを変えていく、なんていうこともできたんですよ。当時としては画期的だったと思います。

効果音についても、キャリアやモジュレータ(※28)を個別に時間的に操作するということをやっています、たとえばひとつの発音でグリッサンドのアップとダウンが同時に鳴らせた記憶しています。あのサウンドツール、当時売り出せば結構売れたと思います。

——石田さんがご入社以降、アイレムのFM音源サウンドは飛躍的に進化します。特にOPMチップ特有の機能(※29)をフル活用したドラムやシンセヒットはサンプリングと聴き間違えるほど重厚です。

石田 FM音源の音色は、バンド時代にはほとんど触っていませんでした。アイ

レムに入ってから、トライアンドエラーで何回もオーディションしながら作るようになったのですが、それができたのもサウンドツールが使いやすかったことが大きいですね。できることは何でもやりながら音を作っていました、ああいう音色になったのは私の好みによるものですね。ドラムの音は、発想としては、シモンズドラム(※30)に近づけていったような感じです。

——そんなサウンドが目立ち始めるのが、本格的におひとり担当された次作『MEHELI』の「カーン」についていう鉄板たいたようなスネアの音は、私らしいですよ。とても気に入っていた音ですが、あれはオマー・ハキム(※32)の音をまねしたところもあるんです。ライブで本当にゴミ箱のフタをたたくんですよ。

——以降すべての作品において、リズムに対するたいへん強いこだわりを感じます。同時発音数がわずか5音(※33)しかなかったあの時代に、なぜメロディ以上にリズムを重視されたのでしょうか？

石田 リズムのテンション、緊張感が好きなんです。無音でひたすらプレイする

と、旋律よりも雰囲気先行して浮かぶゲームが多かったんですね。でも低音のシンセひとつ、ドローン系の和音のみでは、ゲームになじみにくい。そんな理由でリズムを付けるアプローチもあった気がします。またゲームにはおおよそテンポというか、何かしらリズム的なものがありますから、その感じを(意識せずに)とらえることを念頭に置いていました。

それと、単体で使える音色が少なかったのもあるでしょう。「使える」というのは、自分が納得して使えるという意味です。5つの音でリズム、ベース、和声、旋律を同時に出すのはかなりの無理があります。説得力のない音でリードを取るなら、ないほうがいいと思いますから。おおよそ主旋律だけでも、できれば2〜3音使いたい。だから部分ごとに前面に出すものを限定し、それを気に入るくらいまでに持っていく。たくさん音より、一つの音で格好良いならそのほうが良い。シンプルかつ、できれば派手なものを作りました。

それ以外に、自分なりにですが、実験的なものや簡単な音響心理学的なものなども時々、試していたりします。僕のリ

※17 FB-01 1986年にヤマハより発売されたFM音源シンセサイザ。パソコンやシーケンサにつないで使うことを前提にした廉価モデルであり、後に石田氏がアイレムで扱うことになる基板のFM音源チップ(OPM)とほぼ同じものを搭載している(石田氏はそのことはご存知なかった)。

※18 TR-505 1986年に発売されたローランドのリズム音源。当時のものとしてはかなり安価で大ヒット製品となった。

※19 M1 KORG中興の大ヒット機として知られるPCMベースのシンセサイザ。1988年発売。

※20 POLY-800 KORG初のMIDIシンセサイザ。デジタルとアナログのハイブリッドで、8音ポリフォニック。安価だがそこそこの性能ということで人気を博した。1983年発売。

※21 DX7 言わずと知れたヤマハ初のFM音源シンセサイザ。従来のシンセに比べて生楽器に近い音を出すことができ、しかも16音ポリフォニック。価格も比較的安価とあって、大ベストセラー機となった。

※22 DX9 DX7と同時に発売された廉価モデル。4オペレーター仕様のためDX7ほど複雑な音色を組むことはできない。

※23『妖怪道中記』 1987年稼働。ナムコ(現バンダイナムコゲームス)製。作曲の川田宏行氏は、当時最も腕の立つFM音源使いのひとりだったと言っている。

ズムは、軽快と言うより脅迫的なものが多い気がします。ゲームをしていると切羽詰まった感じがすると思うのです……。『最後の忍道』(※34)の後半とかね。

——5音の中にぎっしり詰め込むより、むしろあえて隙間を生かすような音作りが多いですが、お話を聞いて納得です。

石田 確かに僕の曲は、アルペジオとか少ないですね。あまりコードを弾くのが好きじゃないんですね。できるだけ単音で遊びたいタイプなんで、そういうところが出てくるのかもしれませんがね。

——次が『最後の忍道』ですね。これは社内ウケが最も良かったとか。

石田 和風という縛りがあったので、逆にやりやすかったです。全く苦勞なく作れましたし、ああいうのならいくらでも作れそうな気がしますね(笑)。「外国人が作った和風みたい」ってよく言われますけど、僕自身としてはストレートに和風なつもりです。ちなみに6面の後半、リードの入りはチック・コリア(※35)そのまんまですね。作っている時には意識していなかったですけど、やっぱり外国人風なんでしょうね(笑)。

自分の音楽がひとつの形になったなと

思えたのは、次の『イメージファイト』(※36)の時ですね。ゲームセンターの木製筐体ってすごく低音が響くんですが、あれがいい味を出してました。基本的に

一面から順に作っていった、最初はすんなりいったんですが、途中から煮詰まっています。後ろのほうは手癖でやってますね。補習ステージとか顕著です。最終ステージは序盤に作ってたものを最後に回しているのが景気いいですが、その手前あたりは、ちょっと疲れてるかなという感じがしますね。ちなみに3面は、過去の自分の曲から持ってきたものです。いつもゲームとコラボレーションしているつもりで作っていましたが、映画音楽のように引用というのもありでした。

『イメージファイト』には余談があつて、すでに出来上がっていた曲のサイズを変えてほしいと企画者から要望があったんです。でも僕は素直じゃなくて。企画者とゲームで勝負して、負けたらサイズを変えろ、ということにしたんです。まあ、作った人にそうそう勝てるわけもないのですが、僕も無音状態からずっとやり続けて、結構このゲームは得意だったんです。結局、二人とも二周目の二面で終わ

り、スコアは僅差で企画者の勝ち。そして、あのエンディング曲の最後のピアノの部分が追加されたのでした。

——この時期から、ハードロック/インダストリアルロック色が強くなりますが、意外なことにそれ系の音楽(※37)はあまり聴いていなかったんですよね。

石田 どっちかというテクノ的な音にしようと思ってたはずですが、実際の作曲は全部ギターを弾きながら打ち込んでいたので、そんなふうになるのかな。

——またこの頃から、多くの曲に執拗なセルフディレイ(※38)が施され、より音の立体感が増しています。これもサウンドツールで簡単に処理できた？

石田 データをコピーして、音量やベロシティ(※39)を段階的に下げていくことで実現しています。ツールのコピーがかなり使いやすくて楽にできました。アイデアとしては、石崎さんからそういうやり方があるよと聞いていた気がしますね。

——この頃培われたテクニクを駆使して、『R-TYPE』のサントラ盤(※40)では『ムーンパトロール』のFM音源アップグレード版を披露しておられましたね。

石田 ただ遊びで作ったものだったんで

※24『レインボーアイランド』 1987年稼働。当時のタイトーらしいきらびやかで個性的なFM音色が印象に残る。

※25『迷宮島』 1988年6月稼働のパズルアクション。当初『キックルキューブル』という題でAOUショーに参考出品されたがなかなか発売に至らず、『Mr. HELIの大冒険』が先に発売されることになる。

※26 野沢直子さんに作った曲がCDになって発売されて 吉本バックバンド時代には、野沢直子氏、上方よしお氏に楽曲提供していたそう。この時CD化されたのは「はなち」というアルバムの特.6「スプラッター」。「この頃、私の得意技はサンプラーで人を笑わせることでした。野沢直子氏とリハーサルしていた時も、山本リンダ「狙い撃ち」の「ハイ!」をサンプリングしてピッチを低くしたら、彼女は笑って歌えませんでした。お笑いの人を笑わせるのは気持ちいいですね(笑)」(石田氏)

※27 自社開発サウンドツール 『ムーンパトロール』『スバルタンX』のプログラマである吉岡基行氏が開発。氏は1994年にコナミへ移り、『メタルギアソリッド』や『遊戯王』などをプロデュースしている。

※28 キャリアやモジュレータ FM音源を構成するユニットには、キャリアとモジュレータの二種類がある。キャリアは音量の時間的変化を制御するもので、モジュレータは音質(硬さ、倍音、ゆがみ具合など)の時間的変化を制御するもの。

すが、「面白いからレコードに入れようよ」みたいな話になって。後のアイレム・メドレーにも流用してるくらいですから、自分でも気に入ってたんでしょね。

——デビュー作から最終作まで、ご担当作はほぼすべてCD化されていますね。

石田 単純に嬉しかったですね。ただ二つの会社から同時に発売される(※41)というのは、全く意味がわからなかったですけど。曲名は僕が付けましたが、終わってから後で考えたものです。

——ところで基板から鳴る音楽はモノラルですが、当時発売されたCDは全曲ステレオ収録でした。これは……。

石田 CDに収録時に、少しでも作者のものとイメージに近づけようと、効果音用に空けていた残りの3音を使ってステレオ感を出しました。オリジナルから離れてはいけなかったので、単にリリースの長い音をちゃんと出し、ステレオ感を出し、ディレイを加える程度でしたが。サウンドツールがステレオ仕様だったので、そこから出力して録音しています。

——最近の新録サントラが少々物足りない感じがするのは、そのせいなのでしょうね。ところでCDでは「MISHIDA」「OH! G.I.」

「GEO」と複数の名義を使っておられました。なぜでしょうか？

石田 当時結婚して、石田ではなく「扇」という名字に変わったのです。で、今はディボースして石田なのです。

——これは失礼いたしました……。次にCD化されたのは『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』(※42)。石田さんには珍しくシンフォニックな味わいでした。

石田 僕的には一番つまらなかったタイトルですね。こういうジャンルは全然向いてないと思いました。一曲目のテーマはまあいいけど、ほかはどんどん……。音数の面でもハードルが高くて、ダメだなあと思ってやってました。効果音のほうは任せてって感じだったんですけどね。

——次の『ドラゴンブリード』(※43)と真逆ですね。こちらは「ほとんど何の苦もなしにできたような気がする」とCDのライナーに書いていらつしやいました。

石田 割と遊びながら作ってたような感じです。それまでのまとめた密度になりましたし、無意味に大層な感じがするしで、気に入ってます(笑)。この頃そういうのを得意としてましたね。

——そして次が『Xマルチプライ』(※44)



【IMAGE FIGHT /G.S.M. IREM 1】

■CD1枚 ■ポニーキャニオン
■1989年1月21日 ■2550円 ※廃盤

『イメージファイト』『最後の忍道』『ビジュンテ』と、約15分に及ぶアイレム・アレンジ・メドレーを収録。石田「石田さんがアレンジを作ろうと言って、僕が一晩徹夜してトラック作りしました。あそこまで長くなくてよかったんですけどね」。なお『ビジュンテ』以外は、現在『アイレム レトロゲームミュージックコレクション』シリーズ(KDSD-00367, KDSD-00449-00450)で聴くことができる。

と『R-TYPE II』。この二つは石田さんの作品中最も重厚かつ難解ですが、とても難産だったそうですね。

石田 二つの開発時期が全く重なって、しかも同じような雰囲気、横スクロール・シューティングなので、自分を乗せにくく、違いを出すのが難しかったです。クオリティに開きがないかも気になりました。最初は気楽に、できると思ってた始めたんですが、完全に息切れしてますね。制作に没頭してくると混同してる部分がありました。逆に、作りながら「あっちのほうが合うな」と振り替えたモチーフなどもあって、一長一短ではあったのですが。結局どちらも1面の曲以外

※29 OPMチップ特有の機能 OPMは当時のビデオゲーム用FM音源チップにおける最上位モデルで、アイレム基板のFM音源チップはすべてこれになっている。このOPMにはほかのFM音源チップ(OPN、OPL)にはない特徴的な機能が二つある。ひとつはハードウェアLFOといい、本来は音を震わせてビブラートやトレモロなどをかけるためのものだが、うまく使えば音色を著しく変化させることができる。もうひとつは非整数次倍音といい、これは簡単にいえば、より金属的な音を作るための機能である。

※30 シモンズドラマ 1980年代におけるシンセドラムの代名詞的存在。アナログシンセとノイズを組み合わせた特徴ある音は、当時ありとあらゆる音楽に用いられた。

※31 『Mr. HELIの大冒険』 1987年12月稼働。ヘリコプターが主人公のコミカルなシューティング。

※32 オマー・ハキム 抜群の手数とグルーブを誇るアメリカ人ドラマー。もともとジャズ出身で、後期ウェザー・リポートに参加していた。その頃にゴミバケツのふたを自身のセットに組み入れている。

※33 同時発音数がわずか5音 OPMチップは本来8音出すことができるが、石田氏時代のアイレムではうち3音を効果音用に空けていた。

はよく覚えてないです。あとはどっちがどっちだったかという感じで。後から思えば、石崎さんに片方やってもらえばよかったんでしょうね。

——『R-TYPE II』では、どのように前作を意識されましたか？

石田 前作の重厚な世界観を踏襲するとともに、前作のモチーフをどこかに入りたい。あの重厚さにスピード感をもっと加わればいい、というのが初期イメージでした。加えて、絵的な進化を参考にしています。洗練された、よりメカニカルな感じ。そして表現力の向上によってより曲線的で緻密になったところですね。長い敵がたくさん出てくるあたりでは、石崎さんの初代がとても参考になりました。流れるようなフレーズがスピード感を出しているのでスリリングに感じますが、画面だけを見ていると意外に退屈感を覚えると思います。

また裏拍とリズムの扱いを気にしました。石崎さんはブルース出身なので、作る音楽も生っぽく、そして黒人っぽいというか、裏拍を強調することが多いんですね。『R-TYPE』の1面とかそうですけど、リズムをはっきりさせないと、どこが頭

かわからなくなりやすくて、もったいないなと思うところがありました。そういうところも意識してたと思います。『II』の1面も裏拍のメロディですしね。

——初代『R-TYPE』に比べて、旋律的な要素がさらに薄まった印象です。

石田 確かにメロディを考えたっていうのはあまりないですね。話は少し変わりますが、僕は作っていて何も思い浮かばないとき、絵的に弱いとき、ゲームとして退屈なときに、特徴的な旋律をつけることがあります。テンポを速めたりもしますね。何かしら没頭できないところで、気持ち音楽へ向くようにするんです。

『最後の忍道』でもそういうことが多かった気がしますね。もちろんケース・バイ・ケースで、自然に浮かぶこともあるんですが、メロディよりもバーンとかジャーンとか、そういう（音の塊の）イメージが浮かんでくることが多いです。

ところで『R-TYPE II』のエンディング。「ピー」という音がずっと鳴っているわけですが……。本人から明かします。作ったつもりでしたが、作っていませんでした。ごめんなさい。だいぶたって元社員の方に「あれはどういうこと？」と

言われて、初めて聴いた時にかなり驚きました。「そうか。忘れてたか……」と。何か作ったものとはかり思っていました。

——ええっ!? あの幻想的で虚無的な音は、意図的なものじゃなかった!?。

石田 だから『II』を見ると少しドキドキするんですよ。今聴くと4面のBGMも、あるはずの後半部分がないんです。「ああ、ここも作ってなかったな」と。

——お話を聞く限り、相当お忙しく煮詰まっていた時期だったようですね。この二作を境にアイレムをご退社なさるのも、それゆえでしょうか？

石田 そうですね。でも僕はあの2年間、本当に「ずっとこれで給料もらえていいのかな」ぐらいにしか思ってたんですけど。ひたすら遊んでる感じでしたね。退社は1989年9月（ちょうど両作品が終わった後）です。わがままな性格なんで、またバンドマンをやりたいなあっていうのもありました。とにかく石崎さんにはいろいろ迷惑かけたと思います。

——アイレムでは、コンシューマ移植のお仕事もやっていらっしゃいましたね。これも自社製のサウンドツールで？

石田 はい。アーケードの環境とそんな

※34『最後の忍道』 1988年8月稼働。超高難度で知られた横スクロール・アクション。

※35 チック・コリア アメリカのジャズピアニスト。彼もマイルス・グループの出身で、やはりフュージョン・ムーブメントの先駆として知られるバンド、リターン・トゥ・フォーエバーを立ち上げている。

※36『イメージファイト』 1988年10月稼働。『R-TYPE』と同じ企画者が送り出した、極めて戦略性の高い縦スクロール・シューティング。

※37 それ系の音楽 「ハードロックはディープパープル、レッド・ツェッペリンくらいは詰めて聴きました。いびつなロックでは、バージンプールズ、INU（町田康）、初期のコクトー・ツイイズとかも好きでしたね。何でも音楽にしようという意味ではジョン・ケージ、ノイハウデン、吉原すみれあたりも良く聴いていたので、影響されていると思います」（石田氏）

※38 セルフディレイ ひとつのフレーズを、ボリュームを下げながら何度も繰り返し、エコーっぽく聴かせるテクニックのこと。石田氏は「ロディレイ」と呼んでいた。80年代当時、打ち込み音楽でこれを使いこなすのは意外と大変だった。

※39 ペロシティ 音の強弱。



R-TYPE II /G.S.M. IREM 2

■CD1枚 ■キャニオンレコード

■1990年1月21日 ■2427円 ※廃盤

表題タイトルのほか、『X マルチプライ』と高西圭氏による『II』アレンジバージョンを収録。石田「CDが出たのは退社後なので、アレンジバージョンのことはよく知りませんでした」収録タイトルは現在『R-TYPES レトロゲームミュージックコレクションEX』(KDS-00415,416,417)および『アイレム レトロゲームミュージックコレクション』(KDS-00367)で聴くことができる。

に変わらない感じだったと思います。P
Cエンジンはかなり良かった。音色やL
FOなど細部まで触れたような気がしま
すね。逆にファミコンのツールは、あの
コントローラを使って入力しなければい
けないので、結構つらくて、『迷宮島』は
ファミコン用にアレンジしなおしている
ので、あの頃には元データがある程度流
用できるようになっていたと思います。
そういえばファミコンの『イメージフ
ァイト』、外注なんですけど、かわいそう
でしたね。分散和音を超高速で駆け下り
てくるあたりを聞くと、苦勞がうかがえ
て涙ものでした。フレーズを差し替えて
あげれば良かったかと、今になって思い



グッバイ・エイリアン ～スケベ心が宇宙を変える?～

■DVD1枚 ■ポニーキャニオン

■2012年12月19日 ■3800円(税抜)

お笑い芸人「ラーメンズ」片桐仁主演の舞台劇。石田氏が劇伴を担当。

ます。
——アイレムご退社後は、どのように？
石田 しばらくはゲームと関係ないこと
を、いろいろやってました。その後パソ
コンやDAWの環境を新たに整えていろ
いろやり始め、またアイレムに挨拶しに
行ったんですよ。そうしたら、もう開発
部署はないって言われて、驚いて。それ
で石崎さんたちに連絡を取ったら、「探し
てたんやがな！」って。こうして某社に
入ることになったんです。そこではゲー
ムボーイアドバンスのゲーム音楽を一本
作りまして、2年間かけてすごく良いの
ができたんですけど、これは結局発売さ
れませんでした。次にSNKプレイモア



HiBiKi Radio Station ×EARLY WING presents HiE@r Time DVD vol.3

■DVD1枚+CD1枚 ■ブシロードメディア

■2014年1月22日 ■4500円(税抜)

Webラジオ「喜多村英梨のROYAL×RADIO」「まなびい♡そらじいの○○Cafe」の各テーマソングを石田氏が制作。

に勤めた後、フリーになりました。
——ゲームの音楽は現在手がけておられ
ないようですが。
石田 声をかけられるがままに仕事して
いて、そっち方面に営業していないだけ
なんです。バンドマンの頃からそんな感
じで仕事を頂いてましたから。
——DJ活動はハウスやエレクトロニカ
中心ですよ。ゲーム音楽のファンに向
けて行うご予定は？
石田 それはすでに計画中です。セルフ
カバーを作って、どこかやらせてくれそ
うなところを探してみようかなと。
——楽しみにしております！ ありがと
うございました。

※40『R-TYPE』のサントラ盤 アルファレコードより1988年に発売された「R-TYPE IREM GAME MUSIC」(廃盤)のこと。

※41 二つの会社から同時に発売される 『イメージファイト』『最後の忍道』『ビジュランテ』の3タイトルは、アルファレコード(G.M.O.レーベル)とポニーキャニオン(サイトロンレーベル)からほぼ同時にサントラ化された。アイレムのサウンドセクションはその決定になんら関与していなかったが、各レコード会社は差別化に腐心し、アルファレコードは3タイトルをシングル1枚ずつに分けて発売。こちらは収録時間が長く高音質。ポニーキャニオンはアルバム1枚にまとめ、ロングメドレー・アレンジを追加収録した。

※42『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』 1989年4月稼働。『最後の忍道』の流れをくむアクション・シューティング。

※43『ドラゴンブリード』 1989年7月稼働。ドラゴンに乗った少年が主人公という変わり種の横スクロール・シューティング。

※44『X マルチプライ』 1989年9月稼働。やはり『R-TYPE』から発展した横スクロール・シューティング。自機から伸びる二本の触手を使いこなして進む。もともと『R-TYPE』の続編的な位置づけだったという説があるが、実際には『R-TYPE II』と並行して開発されていたことから、にわかには信じがたい。

30年くらい前

ゲーセンが未来空間だった頃

Text 多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

生まれと育ちはアイレムのおひざ元、石川県松任市(現白山市)。東京に出るまでアイレム筐体がゲーセン汎用筐体(松任ではそうだった)だと思ってた筆者が語る『R-TYPE』原風景。

ゲームコーナーに広がるブラウン管それぞれの世界

少年にとって、家庭用ゲームよりもゲームセンターのほうが、コンピュータゲームが身近だった時代がある。母さんと一緒にデパートへ行き、「ここから離れないように」という言いつけを守り、退屈な買い出しから逃れ、きらびやかな非日常空間に身を投じた記憶を持つ諸兄は多いはず。

家庭用ゲームは自分か友達の家でしか遊べないけど、ゲームコーナーならお金がなくてもタイトル画面だけで新作に出会うことができる。買い物ついでにコインいっこもらえばさらにそれは別世界へのワープ扉になってしまう。どこでもドアは地球上にしか移動できないから、少年たちにとってゲーセンの筐体はそれ以上のひみつ道具。新たな冒険への入り口であった。

アーケード版『R-TYPE』の稼働は1987年夏。初めて出会ったのはいつものスーパーじゃなくて、ボウリング場のゲームコーナー。平日の夜、親の会社のボウリング大会の時にそれを目にして、誇張ではなく日本のテクノロジーの最先端をここに感じていた。前後に着脱可能な無敵のフォースはその用途を妄想するだけで楽しいものであったし、ボスをも一撃で倒せる波動砲の存在は、ある日突然自分が核戦争のスイッチを手に入れるような興奮を与えてくれた。青赤のレーザーにしても、当時シューティングといえば連射、というぼくが思っていた概念をぶっ壊し、「こんなに強くてもいいの!？」と目を疑ったものである。実際プレイしてみるとそんなに甘くないのは諸兄ご存知のとおりなんだけど。

小学生の「ぼく」から見た『R-TYPE』原風景

稼働当時ぼくは小学校六年生。ゲームソフトを買ってもらえる機会は基本的に誕生日とクリスマスのみ。そんなぼくにとって記念日のゲームソフト選びは掛け値なし人生の一大イベントだったわけだけど、そんな中、PCエンジンで発売される『R-TYPE』の報はぼくの心をつかんで離さなかった。クリスマスにハードだけをねだったぼくに「え、それってゲームできないの？」と親は変な顔をしたものだが、すべてはこの『R-TYPE』家庭用版への布石。4面までしか遊べないことなんて全く意に介さず、むしろ最先端のハードをもってしても4面しか収録できなかったゲームで遊ぶ俺かっこEなどと少し早めの中二病に酔いしれていたのもほほ笑ましい記憶なんである。

「ゲームばかりしても将来役に立たないぞ」などとたびたび親に怒られながらも、ゲーム脳をこじらせこんなふうになってしまったぼく。

このぼくの心のゲーム史において、いまだ『R-TYPE』はほかに例えようのない輝きを放ち、今日も生きている。



PCエンジン版『R-TYPE』。考えてみればシューティングがゲームハード初期ラインナップの目玉タイトルだなんてそれだけすごいことですよ

©Konami Digital Entertainment
©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.
『R-TYPE』はアイレムソフトウェアエンジニアリングの登録商標です。

（バイド帝国はいかにしてヨーロッパを侵略し、そこに子孫を残したか）

海の向こうの『R-TYPE』影響史



『R-TYPE』は『グラディウス』『ダライアス』と並んで、俗にサイドスクロールシューティングの「御三家」などと呼ばれたりもするわけだが、欧米ではこの中で『R-TYPE』の存在感が抜きん出ている。なぜなら80年代～90年代にかけ、『R-TYPE』は欧米において同ジャンルの代名詞になるほどの人気を誇ったからだ。そしてその熱狂から、海外ならではの『R-TYPE』チルドレンたちが生まれ続けてきたのである。われわれ日本人の知らないところで……。 Text=hally(VORC)

■欧米における人気の秘密

『R-TYPE』を別格の存在に仕立てた要因のひとつは、そのビジュアルセンスである。欧米各誌のゲームレビューは当時、ゲーム性と同じかそれ以上に、グラフィックスの美麗さと斬新さをこぞって絶賛した。いわく「全く新しいグラフィック・スタイルを生み出した」(Zzap!64誌)「同種のどんなゲームより巨大で、想像力に満ち、カラフル」(Computer & Video Games誌)、「後半の有機的、臓器的な面はまさに革命」(CRASH誌)……。もちろんグラフィックスは日本でも賞賛的ではあったわけだが、欧米人の受けたインパクトは、明らかに我々以上であったといえるだろう。欧米製シューティングには良くも悪くもビジュアル至上主義的な価値観が根付いているが、それを決定づけたのが『R-TYPE』との邂逅だったのである。

もうひとつの要因は、移植版の展開である。ある意味において、移植版はオリジナル版よりも重要だった。「御三家」(『グラディウス』『ダライアス』『R-TYPE』)は1985年～1987年の間にそれぞれの第一作がリリースされているわけだが、この時期絶好調だった日本のアーケード業界とは対照的に、欧米の同業界は不況の真っ只中だった。欧米の子どもたちは、日本に比べてゲームセンターと疎遠になってしまっていたのだ。しかし日の出の勢いだった日本製アーケードゲームには、むしろますます強く惹きつけられていた。かくして彼らはアーケードゲームを、もっぱら移植版で楽しむようになる。

当時欧米ではゲーム機よりもパソコン、それも日本では全く知名度のないマシンたちに人気が集中していた。安価な8ビット機ではCommodore 64(コモドール64。以下C64と表記)とZX Spectrum(ZXスペクトラム)。当時最先端の16ビット機ではAmiga(アミーガ)とAtari ST(アタリST)。どの機種にも驚くほど多くのアーケードゲームが移植されていた。そして「御三家」からは『R-TYPE』だけがこれら全機種に移植され、しかもそのうちの幾つかがいわゆる「神移植」だったため、プレイヤーたちに鮮烈な印象を植えつけたのである。

©1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

ZX Spectrumは特にイギリスにおいて絶大な人気を誇った、知られざるベストセラー機だ。累計販売台数は500万台以上だが、さらに冷戦後には東欧とロシアで膨大な数のクローン機が生産され、正味のユーザー数は計り知れない。この移植において驚嘆の的となったのは、グラフィックスの再現性である。白黒写真ではわかりにくいと思うが、Spectrumの表示機能はファミコンどころかMSXにも劣り、スプライト機能もなければ、カラーだって8×8ドット区切りで2色ずつしか使えない。そんな制約下で、アーケードの質感を限界まで追求してみせたのだ。「アーケード移植なんて失望が当たり前」と言われていた当時のSpectrumにおいて、その完成度はあり得ないレベルであった。もちろん、限界はある。自機や敵弾の動きはかなりカクカクしていて、見た目ほどにはアーケード感覚でプレイできないし、ゲーム中のBGMもない。それでもこの移植は間違いなくSpectrum最良のシューティングのひとつであり、多くのプレイヤーたちを忘れがたく魅了したのである。



『R-TYPE』

ZX Spectrum (1988年)

■ Electric Dreams Software

Spectrumのライバル機でもあったC64は、大雑把にいうとMSX以上ファミコン未満といった性能のマシンだが、販売総数は累計約3000万台、「単機種としては世界で最も売れたパソコン」のギネス記録を持つ。そしてその兄貴分に当たるAmigaは、当時最強のオーディオとビジュアルを誇り、推計600万台のセールスを達成。日本ではよくX68000に喩えられたパソコンである。これら両機種では、『R-TYPE』より先に、それに多大なインスピレーションを得たゲーム『Katakis (カタキス)』がドイツのRainbow Arts (レインボーアーツ) 社から発売され、『R-TYPE』にあこがれるプレイヤーたちをいち早く虜にしていた。最初に発売されたC64版は、単に『R-TYPE』に似ているだけでなく、同機種としては極めて高水準といえるスムーズで美しいグラフィックスを持つことでも喝采を浴びた。ゲームプレイの面では『グラディウス』や『ダライアス』からもアイデアを拝借していたり、また二人同時プレイモード（一人はフォース担当）もあったりして、実際のプレイ感覚は本家とは似て非なるのだが、それでも世間の受けた印象は『R-TYPE』クローン以外の何者でもなかった。しかも、次いで発売されたAmiga版は、C64版どころの類似性ではなく（と言うよりC64版とはほとんど別のゲームとなっており）、見た目も中身もさらに『R-TYPE』に酷似するものだった。こちらもやはり絶賛されたわけだが、『Katakis』はあまりにも目立ちすぎた。おかげで本家の移植権を持つActivision (アクティビジョン。現Activision Blizzard) 社に目を付けられることになる。



C64版



Amiga版

『Katakis』

Commodore 64, Amiga (1988年)

※のち『Denaris』に改名

■ Rainbow Arts

Activisionは最初、自社リソースでC64版『R-TYPE』の移植を進めていた。それはそれで悪い出来ではなかったのだが、一年経っても完成に至らず、同社はやきもきしていたのである。そんな折に彼らは『Katakis』を知り、その完成度に感銘を受けた。そして訴訟をちらつかせながら、Rainbow Artsに接近し、取引を持ちかける。「名前や一部のグラフィックスを変えれば『Katakis』の販売を一部継続してもよい。かわり、その技術力で本家『R-TYPE』をAmigaとC64に移植してほしい」と。これは願ってもない栄誉だった。断る理由はなかったが、C64への移植に与えられた期間は僅か6週間半しかなく、残念ながら『Katakis』ほどの洗練には至らずに終わった（それでも凡百の移植よりはよほどよく出来ており、見栄えも素晴らしい）。注目すべきはむしろその音楽だ。音源チップ「SID」の性能を十分に活かし、さらなるビート感を加えたアレンジと新作オープニング曲は、オリジナル版をも上回る聴き応えであるとして、高い評価を獲得した。このアレンジの一人であるChris Hulsbeck (クリス ヒュールズベック) 氏は、当時まだ20歳だったが、すでに人気ゲーム音楽コンポーザーのひとりであり、本稿で紹介する『Z-Out』『Apidya』『Redux』そして『Katakis』にも音楽を提供している。近年リリースされたiOS版『R-TYPE』にも、再び新作オープニング曲を提供して話題を呼んだ。なおChris氏による歴代『R-TYPE』楽曲たちは、『R-Type Themes EP』というミニアルバムになって、ダウンロード販売されている。



『R-TYPE』

Commodore 64 (1989年)

■ Electric Dreams Software

※Electric Dreams Softwareは
米Activisionの欧州地域における
パートナー企業だった



『R-TYPE』

Amiga (1989年)

■ Factor5 / Electric Dreams Software

Amiga版もやはり3カ月というタイトなスケジュールで開発されたが、こちらはそうと思えないほど緻密に作りこまれ、多くのプレイヤーたちを完璧に満足させた。「チラツキがない分PCエンジン版より出来が良い」と評する雑誌もあったほどで、これこそもうひとつの神移植と呼べるものである。開発を手がけたのは、凄腕プログラマー集団・Factor5（ファクターファイブ）。デモシーンと呼ばれる欧州特有のハッカー・コミュニティの出身者たちで、つまりアマチュアだったのだが、この『R-TYPE』に続き、欧米アクションシューティングの傑作として名高いAmiga版『Turrican（タリカン）』シリーズを送り出し、ゲームメーカーとしての地位を不動のものとする。近年は任天堂、ソニーのパートナー企業として活躍し、多くのミドルウェアを開発。われわれ日本人も知らず知らずにお世話になっていた会社だが、2011年に惜しまれつつ事業清算している。

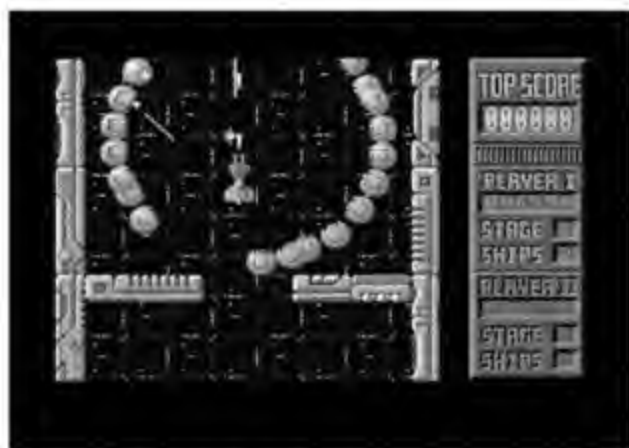


『R-TYPE II』

Amiga (1991年)

■ Arc Developments
/ Electric Dreams Software

絶大な『R-TYPE』人気を背景に、Amigaには『R-TYPE II』も移植された（C64やZX Spectrumにも移植予定だったがキャンセルされた）。ある程度忠実に本作が移植されたのは、『R-TYPES』を除けばこのAmiga版だけである。しかし残念ながら移植はFactor5ではなかった。グラフィックスだけ見れば完成度は高いが、動きは全体にもっさりしていて、ゲームとしての爽快感を損なっている。駄作ではないが満足ともいえない、惜しい出来である。移植を担当したArc Developments（アークデベロップメンツ）社は、もともとアーケード移植を中心に手がけていた会社で、これ以外にも『クラックダウン』『ロストワールド』『ドラゴンブリード』などをAmigaに移植している。いずれもやはり、プレイ感覚よりグラフィックスの再現性を優先する傾向があった。



『Scorpio』

Amiga (1988年)

■ Kingsoft

そのまんま縦『R-TYPE』とでも呼びたくなる本作は、『Katakis（カタキス）』と同時期に、やはりドイツから出てきたワナビーである。C64とAmigaで発売されているが、両者はほとんど別物で、パワーアップがあるのは後者のみ。発売元のKingsoft（キングソフト）は、当時ドイツの大手ゲームパブリッシャーではあったが、有名作をまねたソフトが多いことで悪名高い面もあった。『Scorpio』（スコルピオ）もそうした一本に数えられるが、隠れた佳作として推す声も大きい。ちなみに本作はもともとアマチュアの持ち込み作品で、当時は開発者もKingsoft側も、これが著作権的に危ういかもしれないとは考えてもみなかったようだ。『Katakis』しかり、まだドイツのゲーム市場が英米仏に比べて未成熟だった時代の産物なのである。



『Z-Out』

Amiga (1989年)

■ Advantec / Rainbow Arts

本家移植版から少し遅れて、ドイツ発の『R-TYPE』フォロワーがもう一本登場した。発売はRainbow Artsだが、開発チームは『Katakis』とは別。当時のヨーロッパ製『R-TYPE』チルドレンの中では特によく練られた一本で、オリジナリティが高いとはいえないが、レベルデザインの丁寧さとグラフィックスの緻密さは、数あるAmigaシューティングの中でも屈指の部類だ。また、ちゃんとした2人同時プレイが可能というのも、この時点での『R-TYPE』フォロワーとしては珍しい。ちなみに、本作はもともと『Wargate（ウォーゲート）』というタイトルで開発されていたものだが、Rainbow Artsの意向によって、『X-Out（エックスアウト）』という全く異なるシューティングの続編という扱いにされてしまった。海外シューティングではよくあることである。

ドイツ発が多数を占める中、こちらはイギリスからの『R-TYPE』フォロワー。動作機種Archimedes (アルキメデス) は、AmigaやAtari STより処理能力の高い32ビット機で、イギリスではそこそこ売れたが、日本ではディープな洋ゲーマニアにさえほとんど注目されなかった、隠れすぎた名機だ。『Nevryon (ネブリオン)』はこのパソコンと、その弟分である8ビット機・BBC Micro (BBCマイクロ) のみで発売された。パワーアップには『グラディウス』的要素も採り入れつつ、適度にスピーディな展開で魅せる一作だ。本作の三年後には、グラフィックスを強化し二人同時プレイを取り入れた続編『Technodream (テクノドリーム)』も発売された。なおArchimedesの公認エミュレータ『Virtual Acorn』があれば、この二本をセットにしたものを現在でもインターネットより購入して遊ぶことができる。

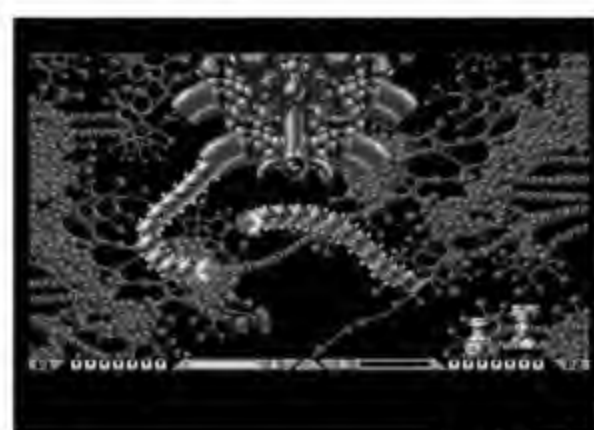


『Nevryon』
Archimedes (1990年)
■The 4th Dimension

『Technodream』
Archimedes (1993年)
■Superior Software

■Amiga全盛期以降の『R-TYPE』チルドレン

90年代初頭までのAmiga作品には、ビジュアル面でたびたび『R-TYPE』へのオマージュが見受けられる。主だったところでは、メガヒットを飛ばしたBitmap Brothers (ビットマップブラザーズ) / The Assembly Line (ジ・アセンブリライン) の『XENON2 (ゼノン2)』、Amigaシューティング界の代表格TEAM 17 (チームセブンティーン) が送り出した『Project X (プロジェクトX)』『CARDIAXX (カーディアックス)』、日本リスペクトに満ちあふれたKaiko (カイコ) の知られざる快作『Apidya (アピチャ)』などが挙げられる。ただし影響はほとんどの場合グラフィックス面のみに限られる。欧米におけるシューティングの嗜好はすでに日本製品の模倣から脱却し始めており、「シンプルだけど派手でスリリング^{スリリング}」を旨とする今日的ユーロ・スタイルへと収斂^{しうくわん}しつつあった。その中からまた新たな『R-TYPE』チルドレンが生まれてくるのだが、それはAmiga全盛期以降の話である。



『XENON2』

『Apidya』



『Project X』

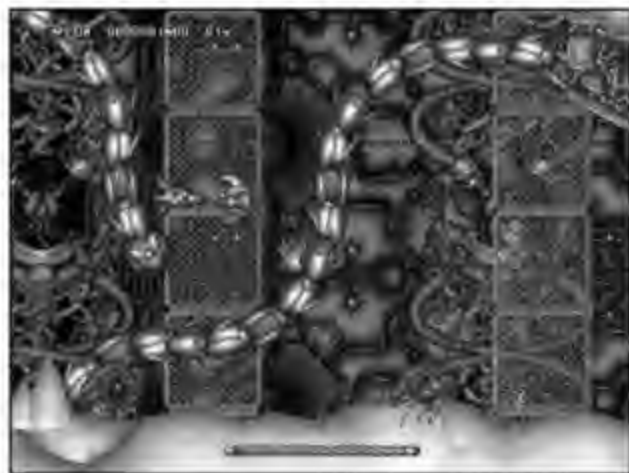
『CARDIAXX』



数あるユーロシューティングデベロッパーズの中で、SHIN'EN (シンエン) は日本人にもよく名の知られた唯一の存在と言っていいだろう。代表作『Nanostray (ナノストレイ)』(邦題『弾爵』)や『NANO ASSAULT (ナノアサルト)』は、日本市場向けにローカライズされているが、これは近年のユーロシューティングとしては極めて珍しいことである。SHIN'ENはやはりドイツのメーカーだが、彼らもまたデモシーンで成長したずぶずぶのAmigaフリークたちだったことを忘れてはならない。その初期作品『IRIDION II (イリディオンII)』は日本では未発売だが、ビジュアルやレベルデザインに『R-TYPE』への憧憬が顕著に滲み出ている。Amiga全盛期に培ったその憧憬に、『アクスレイ』や『サンダーフォース』の要素をブレンドしつつ、総体としてはオリジナルにまとめた秀作といえるだろう。



『IRIDION II』
Gameboy Advance (2003年)
■SHIN'EN



『Last Hope』

NEOGEO、Dreamcast (2006年)

■ NG:DEV.TEAM

ドリームキャストといえば、2001年の生産終了後もずっと新作ソフトが出続け、「今度こそ最後の作品」と思われるゲームが出ては、さらなる新作がその栄誉(?)を覆すという状況が、あろうことが今日まで続いている数奇なマシンだ。『Last Hope (ラストホープ)』もかつて「最後」だった一作。そのバトンはこの境に、(セガ非公認ながら)もっぱら海外作品に託されるようになった。本作については日本でも『R-TYPE』によく似たゲーム」として結構話題になったので、ご存知のかたも多いだろう。システム面ではどちらかというと『ラストリゾート』に近いのだが、開発者であるドイツのHelwig (ヘルウィグ) 兄弟(またしてもドイツ!)は実際幼少期に『ラストリゾート』や『サンダーフォースIV』などが好きだったそうだ。彼らはその後C64、Amiga、ゲームボーイでホビープログラミングの経験を重ね、1999年よりネオジオで『Last Hope (ラストホープ)』の開発をスタート。完成には7年の歳月を要した。その翌年にはドリームキャスト移植版をワールドワイドで発売、好評を得る。2009年には難易度調整や各種の改善を施した新バージョン『Last Hope: Pink Bullets (ラストホープ ピンクバレッツ)』もリリースされている。



『Redux: Dark Matters』

Dreamcast、iOS、Windows、Xbox Live Arcade、Playstation Network (2014年)

■ KTX Software

現時点で「ドリームキャスト最後の作品」の座にあるのは、今年1月に発売されたばかりの『Redux: Dark Matters (リダックス ダークマターズ)』だ。『Last Hope』の好評を受け、Helwig兄弟は2009年に再びサイドスクロールの新作をドリームキャスト用に開発した。より『R-TYPE』に近くなったゲームシステムに、キャッチーなグラフィックス、さらなる稼ぎ要素などをフィーチャした『DUX (ダックス)』である。『Redux』はこれを共同開発元であるスペイン・KTX Software (KTX ソフトウェア) 社が全面リファインした続編で、kickstarterでの資金調達によって開発が実現した。対応機種も大幅に拡充されている。



『Native』

Atari Jaguar (1997年)

■ Duranik

Helwig兄弟と同じような道を歩んだ兄弟がもうひと組、ドイツにいる。アタリフリークのGraff (グラフ) 兄弟だ。彼らはAtari最後のゲーム機・Jaguar (ジャガー) に熱狂し、1997年に同機種用の自作ゲーム開発を始める。『R-TYPE』愛に満ちあふれた、精緻すぎるほどの映像で埋め尽くされたこの作品は、『Native (ネイティブ)』と名づけられた。ゲームシステムは特に捻りのない単純なもので、もろもろの制限から結局1面のデモを公開しただけで終わってしまうのだが、インターネット上で見ることでそのデモは、一見の価値ありだ。彼らの飽くなき挑戦は今日まで続いており、その最新の成果が次にご紹介する『Sturmwind (シュトゥルムヴィント)』となる。



『Sturmwind』

Dreamcast (2013年)

■ Duranik

『Redux (リダックス)』の前に「ドリームキャスト最後の作品」の座にあったのが、昨年発売された『Sturmwind』だ。『R-TYPE』色はかなり薄まり、パワーアップシステムもシンプルなものに留まっているが、その圧巻極まる壮麗なビジュアルには、確かに『R-TYPE』の香りが漂う。Graff兄弟は最も好きなシューティングとして『R-TYPE 4』、次いで『グラディウスV』『サンダーフォースIV』を挙げており、演出面ではこれらを含むさまざまな日本製シューティングの影響が色濃くミックスされている。しかしどれだけ意識したといっても、本質はやはりユーロシューティングだ。SHIN'ENやNG:DEV.Teamの作品もそうだが、その快感原則はやはりAmiga時代のゲームに根差している。あの時代に彼らが何を感じ、何を楽しんでいたのかを知ることで、国産品とは違った角度にある面白さが見えてくるはずだ。

街角に置かれたテレビゲーム[1969~1979 IPM]

アイレムは1969年、大阪で辻本憲三氏によって設立された個人商店が1974年に法人化し、“アイ・ピー・エム”の社名でメカもののゲーム機を娯楽施設や駄菓子屋の軒先に置くレンタル業から始まっている。販売ではなくゲーム機レンタルが主眼であった辻本社長の戦略は成功し、業績は上向き、地道な営業が実を結んだようだ。しかしレンタルだけでは機械の調達が不足するため、1977年にブロック崩し『PTブロック』でゲームメーカーとして市場に参入することとなる。PTはプレイテーブルの略で、ブラウン管製造の大手だったナナオ（現・EIZO）が製造、当時の人気機種を組み込んだテーブル筐体は喫茶店などさまざまな場所に置かれることとなった。特に風船割りを猫とネズミの絵にした『ニャンコロ』は駄菓子屋ゲーム機の人気台となった。

1978年末からのインベーダーブームで、IPMの発注によりナナオが開発製造した『IPMインベーダー』は、タイトーに許諾を得たものとしてはオリジナルの『スペースインベーダー』に次ぐヒット商品となり、IPMロゴエンブレムの貼られた木目調のテーブル筐体は当時“インベーダーハウス”と呼ばれたゲームセンターに数多く出回ることとなった。当時ほとんどのインベーダーゲームは白黒のゲーム画面を使い、せいぜい画面に色セロファンを貼ってカラーに見せかけていたが、オリジナルより高性能な独自基板を製造しすべてのキャラクターを色で塗り分けたインベーダー機をいち早く市場投入するなど精力的に展開したのがIPMであった。

新社名と宇宙戦争の時代[1979~1984 アイレム]

インベーダーゲームのヒットの中1979年、“アイ・ピー・エム”から“アイレム”に社名変更。広報資料ではIPMはInternational Playing Machine、IREMはInternational Rental Electronics Machinesの略であり（※後年、IREM=Innovations in Recreational Electronic Mediaの略に変更）、社名の刷新という名目であったが、実際には事業が広がったことで米国IBM社と混同されることが多くなり差別化のために改称したと当時の担当者は語っている。当時展開していた『IPMインベーダー』は『カプセルインベーダー』シリーズと改題した。順風満帆と思われたアイレムの船出は、インベーダーブームの急速な終焉により大量の在庫を抱え、1980年にナナオが資金援助と共に経営に参加し立て直しを図り、質の高いナナオ製ブラウン管をゲーム機に普及させる代理店としてアイレムは尽力している。ナナオ（現・EIZO）ブランドのモニタはPC用のみならず、当時のブロックくずしから近年のパチンコ台で使用する液晶まで多くの“遊び”をも映し出しながら受け継がれてきたのである。

80年代初頭、アイレムは自社開発の『パンサー』『WWⅢ』『銀河帝国の逆襲』など戦争ゲームを数多く作り話題となったが、大ヒットには至らなかった。1982年に元社長の辻本氏はアイレムを去り、日本カプセルコンピュータ社を設立、“カプコン”のブランドで1983年、新たなゲーム機メーカーとして再出発し、その後30年経った現在までさまざまなヒットゲームを作り続け強大なブランドに育て上げている。

アイレムの歴史

ここではアイレムというゲームブランドの変遷と、ゲームへの取組について振り返る。創業から45年にわたって娯楽と共に歩む、その歴史をたどる。

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)

参考文献

それは「ボン」から始まった
(赤木真澄/アミューズメント通信社)
ゲームマシン(アミューズメント通信社)
ゲームスト(新声社)
コインジャーナル(コインジャーナル)
アミューズメント産業(アミューズメント産業出版)
転写アート・ドット・ワークス(ゲー夢エリア51)
究極ビデオゲームリスト(AMPグループ)
1988年度 アイレム会社案内

資料協力

ビデオゲームライブラリーproject(VGL.jp)
ゲー夢エリア51



『パンサー』

©1981 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



『ムーンパトロール』

©1982 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



『10ヤードファイト』

©1983 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



『バトルバード』

©1985 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



『怪傑ヤンチャ丸』

©1986 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



『スクーン』

©1986 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. Licensed from HOME DATA

アイレムが1982年に発売した、装甲車が月面を走りながら進む『ムーンパトロール』は、障害物レースの要素と背景の多重スクロールが当時画期的と話題になり、ロングランヒットとなった。これらを手がけた開発者西山隆志氏はアクションゲーム『スパルタンX』をヒットさせた後、カプコンに移籍して『ストリートファイター』などを生み出し、「隆」のモデルにもなった人物で、さらに旧・SNKで数多くの格闘ゲームを作り、現在は株式会社ディンプスの社長として活躍中だ。

『10ヤードファイト』や『ジッピーレース』といったアメリカへのあこがれをゲームにし続けたのもアイレムの一路線であった。海外へ自社のゲームを売り込む一方、海外PCの人気ゲーム『ロードランナー』や『スペランカー』をアーケード用に移植してヒットさせたことも興味深い。その仕掛け人であり当時アイレムの開発部長であった津村建二氏は、後に渡米して活躍後、米国に帰化、スコット津村の名前で、Tozai, Inc.社を立ち上げ、日本でも『スペランカー』『ロードランナー』『R-type Dimensions』を、配信・展開している。

シューティングへの挑戦[1985～1994 アイレム販売&アイレム]

アイレムは大阪郊外の松原市に本社があり、その雑然とした開発室でゲームが作られていたが、1985年にアイレム販売を設立、開発部門を同社に移管し大阪市本町近くの賃貸ビルに集約した。実際には松原工場との二人三脚でゲームが作られていたのだが、組織変更や一時ナナオ傘下を離れたこともあり、開発者の離脱も見受けられた。

大型特殊筐体を使った3Dシューティング『バトルバード』は話題となったが製品は数十台しか販売されずに終わった。『怪傑ヤンチャ丸』など基板ものでも苦戦が続いていた。時代的にはセガの体感ゲームや、『グラディウス』『ダライアス』といったシューティングゲームがヒットしていた頃、アイレムは起死回生を狙って、従来のM62基板に替わる16ビット新基板を開発しつつあった。

1987年6月、アイレムは内覧会を開催し『R-TYPE』を発表した。同社としては異色の“横スクロールシューティング”だが、自機に装着されたフォースと呼ばれる無敵のパーツを飛ばしての攻撃方法や、攻略にパズル的な戦略性を必要とする新鮮さは話題となった。ちなみにこのゲームがM72という新基板が採用された第1弾である。緻密なグラフィックが描かれたそのゲームはヒットし、その後アイレム製シューティングはプレイヤーに一定の支持を得ることになる。

アイレムの果敢なる挑戦

ファミコンへの参入ではカセットにLEDランプのついた形状が話題になった。アーケードの人気作だけではなく家庭用オリジナルのソフトを下請会社などに数多く制作させていたようだ。

実質アイレムの東京開発室であるタムテックス設立やナナオのゲーム開発部の合併、海外でも販路を広げ、アイレムレーシングチームを結成し二輪レースのスポンサーとなるなど、話題をふりまいた。

[1994～ アイレム大阪本社、1998～ アピエス]

1994年に事業縮小を発表、本店業務を石川県のサービスセンター

に移転し大阪開発部やタムテックスは閉鎖となり旧アイレムを支えたメンバーの多くは会社を去っていった。この春発表された新機種のうち『ジオストーム』が実質旧・アイレム最後のアーケード機となったが、そのゲーム性はデザイナーらが移籍したナスカ開発の『メタルスラッグ』などに受け継がれた。またアイレムを永らく指揮してきた高堂良彦専務（ナナオ出身で後のSNK社長）ら90年代ネオジオの発展に寄与したメンバーも多い。

直営店部門などを残した旧・アイレムは後にコウビスやアトラス傘下を経て「アピエス」に社名を変更、現在も街角の占い機や千社札シールプリント機などを全国展開している。

【1997～ アイレムソフトウェアエンジニアリング】

移転した北陸アイレムを基礎に1997年、親会社ナナオ（現EIZO）傘下の“アイレムソフトウェアエンジニアリング”が誕生し新会社が旧・アイレムの著作権等を継承しゲーム開発を再開した。かつてのアイレム魂を引き継いだ同社は2000年代に主にプレイステーション用ゲームを生み出し、『R-TYPE』シリーズなど旧・アイレムタイトルの移植作や続編や家庭で遊べるパチンコ台移植ソフト等をはじめ、冒険心をくすぐるオリジナルゲームも多数開発している。

家庭用ゲームの販売促進に合わせ「アイレム横丁」のブランドでスぺランカーグッズを販売したり、毎年エイプリルフールにホームページで発表され続けたジョークは多くのネットワーカーに注目され、4月1日には誰もがアイレムのホームページを真っ先にチェックすると言われるほど話題となった。

2010年11月、アイレムソフトウェアエンジニアリングは本社を東京に移転した。

2011年3月14日、開発中であった『絶体絶命都市4』の発売中止が発表された。この直前に発生した東日本大震災が発売中止の直接の原因ではなかったが、奇しくも大災害が起こった同時期に大災害を描いたゲームは封印された。同時期に離脱したゲーム開発者の一部によって2011年4月石川県に新会社グランゼーラが誕生している。

現在のアイレムソフトウェアエンジニアリングはゲーム開発を縮小しパチンコに事業を集中することとなったが、そこで作られるパチンコ台は今も全国のホールで絶大な人気を誇り続けている。

創業から45年、組織や人は移り変われど、駄菓子屋の軒先営業から始まったアイレムという名前の会社がブロック崩し、インベーダーゲームから家庭用ゲーム、パチンコ台に至るまで、さまざまな娯楽機器の中になんという大きな足跡を残してきたことだろう。

大阪で生まれたアメリカンドリームな会社、多くの伝説を生み、多くのゲーム制作者や経営者を輩出した。何度も失敗はしたけれど、そこからうまれたアイレムの魂は今も世界のいろいろな場所でいろいろな会社に生まれ変わって生き続け、新たな遊びを生み出している。それは閉ざされた壁を壊して広い宇宙で戦い、地底の洞窟の中を突き進み、今は青い海の底をさまよいながら繰り広げられるアイレムゲームの舞台と同じように、果てしなく長き冒険の記録なのかもしれない。



『ジオストーム』

©1994 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



『R-TYPE Δ』

©1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



『絶体絶命都市4 Summer Memories』

※発売中止

©2010 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



『パチパラ3D デラックス海物語』

～パチプロ風雲録・花 孤島の勝負師たち～

©SANYOBUSSAN CO., LTD.

©2012 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.



「亜也虎Ⅲ」を塗装して完成させた状態。塗装はスプレーでも十分きれいに仕上げられますよ



『1943』亜也虎Ⅲキット化! 「Z計画」ここに完成!!

Hobby

1/144
1943 戦闘機・亜也虎Ⅲ
2機セット

■1/144スケール 未塗装、組み立て式
プラスチックモデル ■フジミ模型

■2014年1月 ■4500円(税抜)

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED



「P-38 ライトニング」を塗装して完成させた状態。亜也虎を基本にしたスケールなので小さめですがよくできています

ゲームの名前で実在機が キット化された理由とは?

シューティングゲームに登場する機体のキットは多々ありますが、「1943 戦闘機・亜也虎Ⅲ 2機セット」は少しだけ趣向が違います。まず『1943』の主人公機はP-38ライトニングという実在の戦闘機をモデルにしていること。従来のキットは架空の機体が多く、そのゲームを冠にして発売されてきました。一方で実在機を使っているゲームの場合は、実在機がキット化されているわけですから「そっちで十分なんじゃないの?」と思うかもしれません。ですが、そんなことはないんです! その理由が、亜也虎Ⅲの存在です。亜也虎は、『1943』のボスのひとつで、たびたび出現しては、プレイヤーの行く手を阻みます。そして亜也虎Ⅲはステージ14に登場する銀色の亜也虎のことです。『1943』をお好きな方なら、亜也虎が“富嶽”をモデルにしていることをご存知でしょう。ゲームファンには、「あー亜也虎か」で終わる話かもしれませんが、富嶽と聞いたら黙ってられないのがエアモデル(航空機)ファン。富嶽とは第二次

世界大戦時に計画された超重爆撃機で、計画自体(Z計画と呼ばれていました)が壮大すぎて現実的ではなく、製造が断念された幻の機体です。設計図を基にイラストや3Dモデリングで描かれることはあってもキット化されることはほとんどありませんでしたので、この亜也虎Ⅲは富嶽ファンにとっても待望のキットなのです。

で、ゲーム・エアモデルファンが気になる本キットの出来はどうなのかというと、これがいい感じです。モールドも綺麗だし、組み立てるだけならそれほど難易度も高くない。富嶽に倣って「Z計画」を発動させてみてはいかがでしょうか? 最後に、富嶽ファンのみなさん、次のキット化がいつになるかわかりませんから有無を言わずに確保しておきたいアイテムですよ。

Text=小川哲弥(メディア・ビュー)

関連作品

1943

PlayStation®Network/Xbox LIVE アーケード
『カプコン アーケード キャビネット』収録・配信中



『沙羅曼蛇』のビックバイパーが カラーレジンキット化!

Hobby

ビックバイパー

■カラーレジンキャスト製組立キット

／全長約160mm ■RCベルグ

■5～6月頃発売予定 ■予価 12000円(税抜)

●原型製作:伊世谷大士／イラスト:海老川兼武

／協力:スタジオヘキサ

1986年にアーケードに登場した『沙羅曼蛇』。その自機・ビックバイパーが、RCベルグからカラーレジンキットとして登場する。本製品では一般的なプラキットよりもブロック玩具に近い組み立て方式を採用し、従来のキットよりも格段に簡単に組み立てやすくなっている。全パーツが彩色済みなので、塗装が苦手な人でも素組みだけでもビックバイパーのフォルムとカラーが楽しめる。

Text=山本悠作(編集部)



上の写真が全パーツ。製品版では全パーツがカラーに彩色済みで、パーツごとに分かれた状態で出荷される

関連作品

沙羅曼蛇

PSP『沙羅曼蛇 ポータブル コナミ・ザ・ベスト』発売中

パッケージ版:2800円(税抜)

ダウンロード版:2300円(税込)



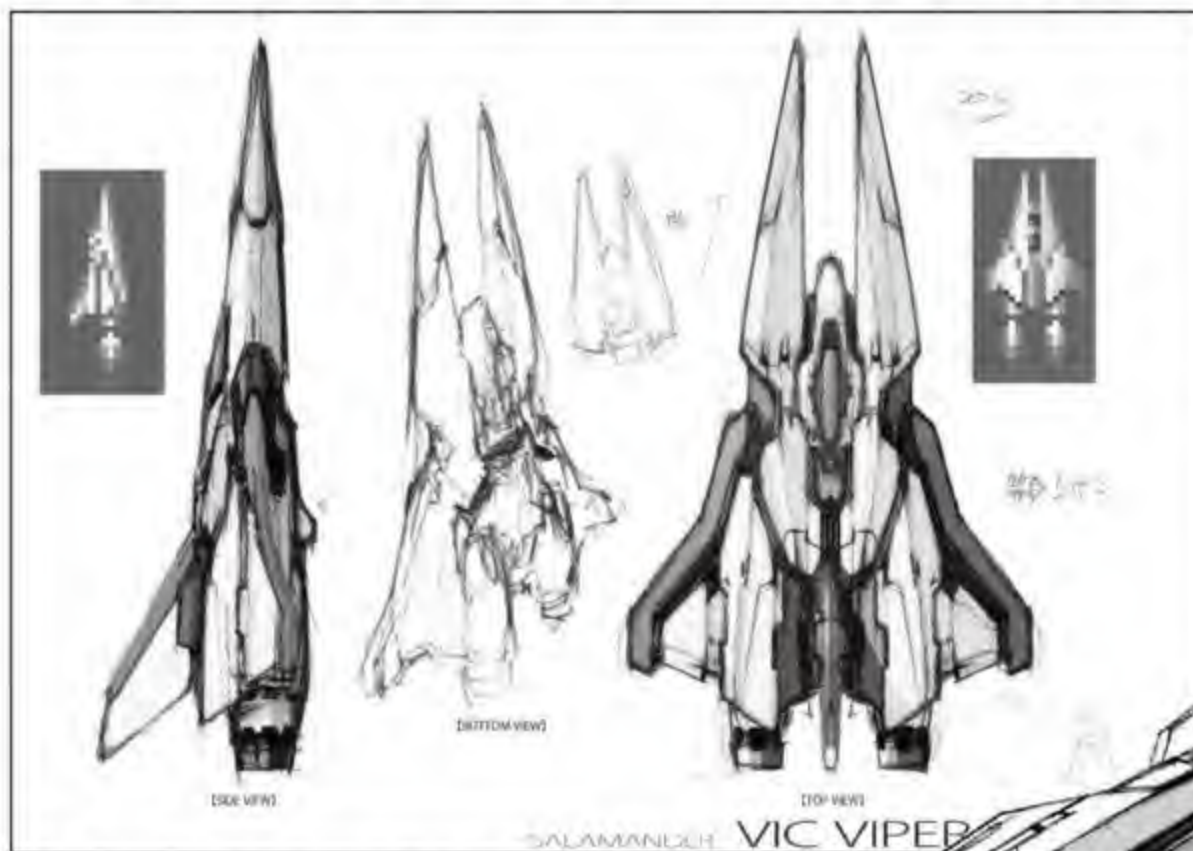
写真はすべて原型サフ状態で、無彩色となっているが、製品版では全パーツが彩色済みなので初心者の方でもご安心を。本誌が発売される頃には同社ホームページにカラーの写真が掲載される予定だ。

<http://www.rc-berg.co.jp/>



RC
R.C.BERG LTD.

メカニックデザイナー海老川兼武氏による新デザイン



設定イラスト&イメージイラストは海老川兼武氏。『ドライアスバースト』や「機動戦士ガンダム00」でも原作への強烈なリスペクトの上に新造型を組み込み、ファンの心をつかんだ実力派メカデザイナーだ。

『沙羅曼蛇』は横スクロールと縦スクロールのステージが交互に展開するゲーム。その縦横の各ドット絵の解像度を高めていくイメージで機体のデザインが再構築された

第1弾 VIC VIPER

ランディングギアの展開イメージ。海老川氏によると「基本的には緊急着陸用というイメージです。通常は専用の固定具や射出カタパルトがあるかと思います」とのこと



『沙羅曼蛇』の2プレイヤー用機体のロード・ブリティッシュも立体化が決定！ 白銀のボディに深紅のラインが映える。こちらも新デザインを海老川兼武氏が担当。ビックバイパーのキット同様にブロック玩具に近い組み立て方式で、パーツは彩色済み。二機を並べて飾りたい。発売日は近日発表。

第2弾 LORD BRITISH





Hobby

ACE04 エースコンバット F-22 メビウス1

■1/144スケール 彩色済みランナーキット/全長約132mm ■トミーテック
■2014年2月 ■3500円(税抜) ●原型制作協力:(株)ハセガワ

「F-22」(ステルス機)の特徴であるウェポンベイは、開いた状態と閉じた状態のどちらか好きなほうを選択することができる。同様にキャノピーとベクターノズルも、開いた状態と閉じた状態のどちらかを選択することが可能だ



別売の発光ユニット(2200円)を組み込むことで「F-15」、「F-22」ともにノズル内を発光させることが可能だ。発光ユニットは機体の胴体内に設置するので、キットを組んだ後から発光仕様に変更することはできない



Hobby

ACE03 エースコンバット F-15E ガルーダ1

■1/144スケール 彩色済みランナーキット/全長約133mm ■トミーテック
■2014年2月 ■3500円(税抜) ●原型制作協力:(株)ハセガワ



機体のマーキングも、あらかじめ彩色されている。ミサイルも彩色されており、ひと目でどんな種類のミサイルを搭載しているかが判明する、こだわりの仕上がりだ

の名機が続々登場!

トミーテックお客様相談室

TEL:03-3695-3161

月~金曜 10:00~17:00(祝・祭休日を除く)

<http://www.tomytec.co.jp/>

関連作品

エースコンバット04 シャッタードスカイ

※販売終了

エースコンバット5 ジ・アンサング・ウォー

PlayStation 2 The Best 発売中・2667円(税抜)

エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー

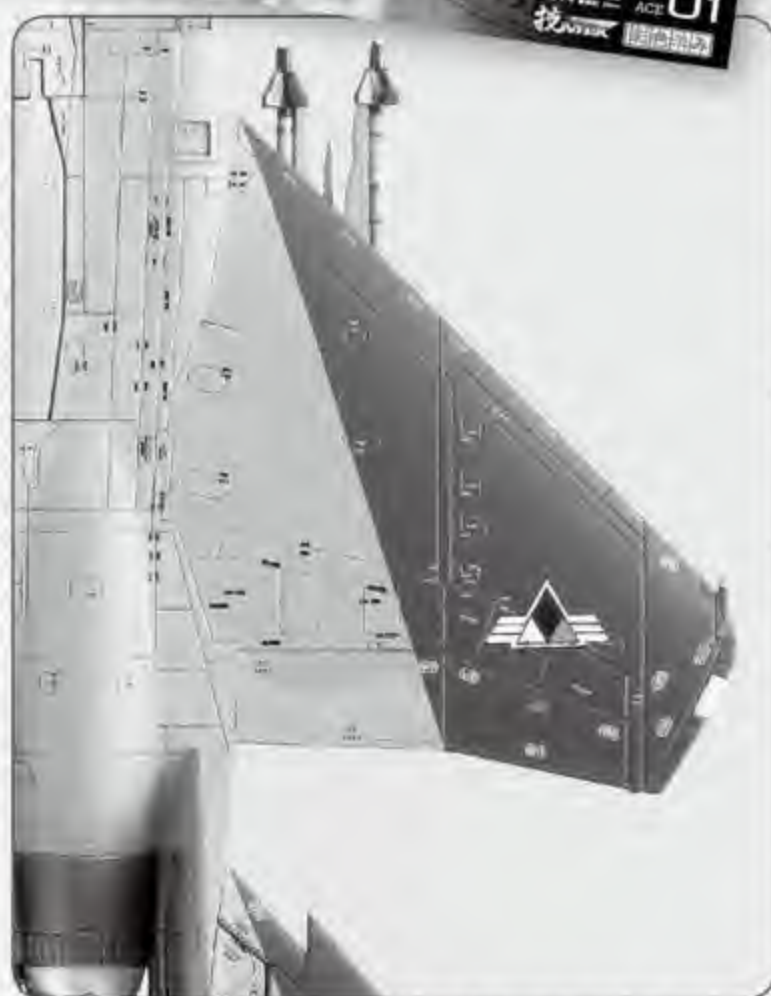
PlayStation 2 The Best 発売中・2667円(税抜)

エースコンバット6 解放への戦火

Xbox 360 プラチナコレクション 発売中・3619円(税抜)



LOCKHEED MARTIN, F-22 Raptor, associated emblems and logos, and body designs of vehicles are either registered trademarks or trademarks of Lockheed Martin Corporation in the USA and/or other jurisdictions, used under license by TOMYTEC Co., Ltd.



鮮やかな塗装やマーキングもさることながら、緻密なパネルラインは驚愕の出来栄だ!



Hobby

ACE01 エースコンバット F-15C ガルム1

■1/144スケール 彩色済みランナーキット/全長約133mm ■トミーテック
■2013年10月 ■3500円(税抜) ●原型制作協力:(株)ハセガワ



※この写真は著者組み立て品です

キットの組み立てには接着剤こそ必要だが、塗装は一切必要ない。「ゲーム内ではこうだった」を再現するためのパーツが付属し、『エースコンバット』に対するこだわりが妥協はない。左の写真は完成済みの「ガルム1」と本誌サイズの比較。参考にしてほしい

Hobby

ACE02 エースコンバット F-15C ガルム2

■1/144スケール 彩色済みランナーキット/全長約133mm ■トミーテック
■2013年10月 ■3500円(税抜) ●原型制作協力:(株)ハセガワ

「F-15」の特徴である空力ブレーキは、開いた状態と閉じた状態で選択可能。水平尾翼も稼働するので、空力ブレーキを開いて着陸姿勢を再現することもできるぞ



『エースコンバット』

彩色の緻密さと美しさで定評のある「技MIX」の『エースコンバット』登場機体シリーズ。「ガルム1」「ガルム2」に続き「メビウス1」「ガルーダ1」が発売された。シリーズで特に人気の「メビウス1」は、発売を待っていたファンもいるのではないだろうか? 4機そろえ、卓上に時代を超えた4機小隊を再現するのも面白いだろう。

Text=糸井賢一(フリーライター)





『エアーコンバット』から20年、
バンダイナムコゲームスの
大型筐体空戦ゲーム!

Text=糸井賢一(フリーライター)

MACH STORM™

マッハストーム

AC

マッハストーム

■アーケード ■バンダイナムコゲームス
■2013年12月19日
©2013 NAMCO BANDAI Games Inc.
©DigitalGlobe, Inc.
©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION



『マッハストーム』公式サイト

<http://www.bandainamcogames.co.jp/am/vg/machstorm/>



マッハストーム体験記

子どもの頃、夢に描いていた
「パイロットになれる」ゲームが目の前に!

それは20年前のある日。行きつけのゲーセンに、ナムコ(現バンダイナムコゲームス)製の戦闘機のコクピットを模した大型筐体ゲーム『エアーコンバット』が設置されました。50インチものプロジェクタに映し出された、臨場感あふれる空戦の描写に、一瞬で心を奪われたのを今でも覚えています。

そして時は流れ現在。同社から、大型筐体戦闘機ゲームが……アーケードに帰ってきた



操縦桿は中央ではなく右側に。
左側には出力調整用のスロットルレバーが設置されている

って話じゃないですか！ その名前は『マッハストーム』。これはやらざるをえない！ あの時の感動よ、今、再び!!

筐体はグレーに塗装されており、戦闘機のキャノピーを彷彿とさせます。「背面を覆うカバーは透明だし、筐体の中に入っても圧迫感はあるのかな？」と思いきや……。いざ入ってみると前面がスクリーンで覆われているため、息苦しいほどの圧迫感。いいね、いいね、筐体内は戦闘機のコクピットなんだから、こうでないとい!

緊張感の中、自機は空母の格納庫から甲板へと移動。どの都市へと向かうか、ステージ



スロットルレバーを奥に押し込むと加速、手前に引くと減速する。現実の航空機に沿った操作方法だ

選択画面が表示される。都市により難易度が変わるらしい。まずは身近な東京を目指してみようか。準備が完了したらカタパルト射出! ひゅう、主人公気分が高まるね!

操縦桿を動かすと、機首が向いている方向はある程度、動かせるものの、進行方向は変わらない。なるほど飛行するコースは決まっています、操縦は自動的にやってくれるのね。SFに出てくる半自動型戦闘機に乗っているみたいだ。

程なくして敵機発見。ふつつ、僕あ今日のために『エア

コンバット』を復習してきたのですよ。敵機は機銃で撃破すれば高得点のはず(※実際は異なります)。スロットル操作で距離を詰めて……射撃開始。撃墜する瞬間、敵機が拡大されて撃破がドラマティックに再生。これは『エースコンバット アサルト・ホライゾン』や『エースコンバット 3D クロスランブル』で培った演出ツネね。二機目……撃墜! 三機目……あれっ、機銃が撃てていない? オーバーヒート? 機銃は『アサルト・ホライ



他人のプレイを見ていると「あんな操作できない!」と思うけど、実際には自動で飛んでいるのだ。プレイヤーは攻撃に専念できるぞ

ゾン』方式なのか!?

うっ、敵機からのミサイル攻撃!? ロールして急上昇操作で回避……。つて、機体の操作はできないんだった! 正解はミサイルを撃ち落とすこと。けれど焦ると、なかなか撃ち落とせないんだ。立て続けに被弾することでスクリーンの自機が赤く表示され、ついには撃墜。ゴメンよ東京、守れなかったよ……。

筐体から出ると、なんだか足元がおぼつかない。

ふう、少し興奮し過ぎたよ。あまりの没入感から、気分だけはパイロットとシンクロしちゃったね。

さて、『マッハストーム』は爽快感や迫力が売りのゲームですが、個人的なツボは、すれ違った敵機を、実際に首を動かして目で追えること。昔、夢見た「もっと戦闘機に乗って感じるゲーム」が、本当に形になって現れてくれたことが何よりの感動でした。長生きはするものだねえ。



魚眼レンズを使って映し出される世界。写真では不自然に見えるが、シートに座って眺めるや臨場感となる



2006年、バンダイナムコゲームスはそれまでに培った大型筐体アーケードゲーム機のノウハウを結集して、プレイヤーの視界を包むドームスクリーン（パノラミック・オプティカル・ディスプレイ）を開発。これを『機動戦士ガンダム 戦場の絆』に採用した。同作は「モビルスーツを操って戦う」アクションゲームで、プレイヤーは本当にコクピットにいるかのような臨場感が味わえることで話題となり、「ガンダム」の人気と相まって近年、まれにみる大ヒット作品となった。

舞台は地上から空中へ。新たにドームスクリーンが演出するのは疾走感だ！

その圧倒的な臨場感で、プレイヤーの度肝を抜いてくれる『マッハストーム』。バンダイナムコゲームスの持つアーケードとコンシューマ、両方の技術とノウハウを注ぎ込むことで生まれた本作は、1プレイ200円（出荷時設定）で体験できる空戦アトラクションと呼んでも過言ではないだろう。そんな『マッハストーム』をもっと深く知るため、ここでは開発の経緯やゲームの概要、操作テクニックを紹介。併せて開発ディレクターである井本氏のインタビューも掲載する。

そして2013年12月。ドームスクリーンを使用した大型筐体アーケードゲームの第二弾『マッハストーム』が、満を持して登場。『戦場の絆』の舞台は地上だが、新たな舞台は上空に。自機は歩行が主体のモビルスーツではなく、架空の戦闘機CFA-44。そう、『マッハストーム』は音速で上空を舞い、敵戦闘機を撃ち落とすシューティングゲームだ。

自機や敵機といった戦闘機や背景のグラフィックは、コンシューマゲームの『アサルト・ホライゾン』のデータを利用している。1993年に登場した大型筐体アーケードゲーム『エアークンバット』の技術から1995年にコンシューマゲーム『エースコンバット』が生まれたが、18年を経て今度は『エースコンバット』シリーズの技術がアーケードゲームの開発に持ち込まれたのは面白い話だ。

スクリーンの映像は、中央から外周に向けてドーム状に、プレイヤーの視界を埋め尽くすように上空と高速で飛び交う戦闘機を次々と映し出す。まさに戦闘機に乗り込んだかのような迫力。また足元に施された送風ファンや、レバーやシートを振動させるといった体感ギミックも臨場感を高めてくれる。どれをとっても、これまでに発表された大型筐体ゲームの枠を一步、飛び出た作品だ。

アーケード(大型筐体)



『エアークンバット』
(1993年) ©NBGI



『エアークンバット22』
(1995年) ©NBGI
空を自在に飛べることで話題となった。『22』の由来は使用基板の「SYSTEM22」から

コンシューマ向けに調整



『スターブレード
オペレーション・ブループラネット』
(未発売)

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』
(2006年)
©2014 創通・サンライズ ©2014 NBGI
モビルスーツに乗り込む臨場感と、通信機能によりチーム単位で対戦できることでロングセラーに

合流

アーケード向けに調整



『マッハストーム』
(2013年)

ドームスクリーンを用いた大型筐体ゲームの最新作。その迫力は家庭用ゲームでは味わえない!

『マッハストーム』へと至る流れ

コンシューマ(家庭用)



『エースコンバット』シリーズ ©2004 NBGI

プレイステーション用ソフトとして『エースコンバット』が発売されてから早19年。シリーズ累計販売本数は一千万本を超える。



iOS用『エースコンバット』シリーズ
(2009年~) ©2009 NAMCO BANDAI Games Inc.



『エースコンバット インフィニティ』(2014年予定)
ACE COMBAT® INFINITY & ©2013 NAMCO BANDAI Games Inc.
『エースコンバット』シリーズ最新作。日本での先行オープンβテストを終え、2014年サービス開始予定

誰でもゲームを直感的に理解し、
楽しめるよう、操作はシンプルに徹された

ドームスクリーンやギミックによる臨場感
や迫力ある映像のほか、『マッハストーム』の
特徴として操作のシンプルさが挙げられる。
『戦場の絆』は、操作に両手と両足を使用す
る。これは対象が「ガンダム」のファンであ
ることから劇中のモビルスーツの操作に近づ
けるべく、演出として必須のインターフェイ
スだ。しかし「ガンダム」を

よく知らない人から見れば複
雑そうに見えてしまったかも
しれない（もちろん実際にゲ
ームに触れ、操作に慣れれば
問題とはならないが）。

『マッハストーム』は、アー
ケードゲームに慣れていない
一見さんや、ゲームを気軽に
遊びたいライト層を取り込む
べく、自機を操る要素を絞り、
操作を簡略化した。右手で操
縦桿、左手でスロットルレバ
ーを操作するが、操縦桿の操
作だけでもゲームを進められ
るよう調整されている。もち



超高速でわずかなすき間をくぐり抜ける。「自機がビルに当たってしまうんじゃないか!？」と、ドキドキさせられる演出が次々と繰り広げられる

ろん上級面のクリアやハイスコアを狙うのな
らば、両スティックの駆使が要求される。初
級者から上級者まで楽しめる懐の深さを盛り
込むのも忘れていない。

『マッハストーム』は自機が戦闘機であるところから、同社の『エアコンバット』や『エ
ースコンバット』シリーズのような、フライ
トゲームとの印象を受けるかもしれない。フ
ライトゲームは自機を自在に操れる自由度の
高さが魅力だが、どうしても操作が難しくな

り、最初から慣れを要求
してしまう。だが『マッ
ハストーム』はフライト
ゲームではない。自機の
操作を廃し、プレイヤー
は敵機や敵ミサイルを撃
ち落とすことに専念でき
るのだ。性質的にはガン
シューティングに近いと
いえば、イメージしやす
いだろう。

筐体のカバーやドアが
透明で、外からゲームが
見えるようになっていま
るのも、興味を持ってもら
うだけでなく、初心者に

主役機「CF-A44」とは?

本作に登場する自機は、現実には存在しない。名称は「CF-A44/Nosferatu（ノスフェラトゥ）」。『エースコンバット6 解放の戦火』と『アサルト・ホライゾン』に登場した、架空の戦闘機だ。

『解放の戦火』や『アサルト・ホライゾン』登場時よりもバージョンが新しく、強力な武装であったレールガンこそ廃されたものの、次世代の統合コンピュータシステムを搭載することによりヘッドアップディスプレイのシステムが改良され、敵機の自動追尾機能が付加された。およそ最強の性能を持ったCF-A44。そのポテンシャルを発揮できるかは……プレイヤーの腕前にかかっているぞ!



搭載したミサイルは尽きないという、レールガンこそ失ったが、それを補って余りある性能を手に入れたのだ!



写真は「エースコンバット アサルト・ホライゾン」

ありがちな、最初の1プレイをためらう心のハードルを下げるための試みでもある。多くの人に楽しんでもらえるよう、およそ考えられるすべての手を打って制作された『マッハストーム』。難しいことは何もないので、勇気を出してシートに座ってほしい。きっとそこには未体験の臨場感と、無心になって楽しめる大空が待っているはずだ！



『マッハストーム』のステージ構成は、通常ステージとボスステージとの二つに分けられる。通常ステージ中は決まったコースを決まった時間で飛ぶが、ボスステージに突入すると制限時間が発生し、早く倒さないとタイムアップとなる

エースパイロットを目指すなら コンボとガンキルを狙うべし！

空母からのテイクオフ前に、選べる各ミッションには難易度が設定されている。マイアミはイージー、パリとドバイはノーマル、そしてワシントンと東京はハード設定だ。ハイスコアを狙うのならば、おのずと敵機の多いワシントンか東京を選ぶことになるだろう。

自機の武装は機銃とミサイルの二種類。敵機を機銃で倒すとガンキルボーナスが付加される。ならば機銃で倒し続ければいいかというと、機銃では倒すのに時間がかかり、短時間に連続して敵機を撃墜することにより発生するコンボボーナスが狙えなくなるのだ。

ガンキルとコンボを効率よく発生させるには、ガンキルは、最後の一発が機銃だった場合に発生する。ということ覚えておくこと。ミサイルで敵機にダメージを与え、トドメを機銃で与えることでも、ガンキルは発生するのだ。

敵機との距離とタイミングを測り、コンボよく連続撃破してコンボをつなげることを優先し、可能ならば最後の一撃は機銃で与える。もちろん当初は敵機の登場タイミングや耐久力がわからないのだから、何度かプレイして覚える必要があるが、常にガンキルとコンボを心がけて撃破し、徐々にハイスコアを伸ばしていくといいだろう。

敵機を素早く倒すとクイックキルというボーナスが発生する。このクイックキルを連続して発生させることでコンボボーナスにつながる。まずはコンボを狙い、可能ならガンキルを狙おう



画面中央のサークルに敵機をとらえ、サークル内が赤く表示されたら、ミサイルが有効に命中するタイミングだ。速度を上げ、接近して撃ち込めば、より大きなダメージを与えられる「ダイレクトシュート」ボーナスが得られる！



『マッハストーム』開発ディレクター 井本一史インタビュー

以前は『エースコンバット』シリーズにかかわり、“空を飛ぶ気持ちよさ”をとことん追求してきたという井本氏。『マッハストーム』を世界で売るため、どんな策を用いたのだろうか？

Interview=糸井賢一(フリーライター)

Kazushi Imoto

Profile ◎『マッハストーム』の開発ディレクター。以前はバンダイナムコスタジオに属し、『エースコンバット アサルト・ホライゾン』をはじめとした、『エースコンバット』シリーズにかかわる。ゲームのほか、自身もバンドにかかわるほど音楽に造詣が深い。

使える技術や人材、すべてを集めて作った『マッハストーム』

最初に井本様が『マッハストーム』にかかわられることとなった経緯を教えてください。

井本 まず僕は『マッハストーム』にかかわる前は、コンシューマゲーム『エースコンバット アサルト・ホライゾン』の開発にかかわっていました。『アサルト・ホライゾン』の発売後……だから2年前かな？ ゲームをプレイしてくれた社内の人から『アサルト・ホライゾン』のシステムは、アーケードと相性が良さそうだと言われたんです。そこから話がトントンと進んで『アサルト・ホライゾン』の開発スタッフと一緒にアーケードゲーム化の試作開発がスタート。こちらでディレクターという立場につかせていただき、『マッハストーム』を制作することとなりました。

なるほど。言われてみれば『マッハストーム』と『アサルト・ホライゾン』は、ビジュアルの雰囲気がよく似ていますね。

井本 はい。戦闘機や背景のグラフィックは『アサルト・ホライゾン』がベースとなっています。ほかには何か気づかれましたか？

敵機撃墜の際に動きがスローになったり、



『マッハストーム』のロケーションテストは北米でも行われ、プレイヤーからの評判は上々だった。確かに本作の演出やコンセプトは、日本よりもアメリカのほうがウケがよさそうに思える。ロケーションテストバージョンと製品版に大きな差はないとのこと

「BINGO」とかの文字が表示される感覚が、『アサルト・ホライゾン』や『エースコンバット3D クロスランブル』、『スカイ・クロライノセン・ティセス』の、マニューバを使用したときの撃墜を彷彿させます。

井本 そのとおり、あのような自分の操作に対してダイレクトに反応が得られる演出こそ、アーケードゲームやドームスクリーンにうつ



写真は『エースコンバット
アサルト・ホライゾン』

なるほど本作のシステムは『アサルト・ホライゾン』の“ドアガンナー・モード”と感覚が近い。ちなみに井本氏に「バージョンが更新される際、自機を攻撃ヘリにすることは可能か?」と聞いたところ、「強いご要望があれば」との回答が頂けた

てつけと思い、取り入れました。ほかにアーケードゲームの開発チームから『機動戦士ガンダム 戦場の絆』や、ガンシューティングゲームの技術を注ぎ込んでいます。『マッハストーム』を制作するに当たって、使えるノウハウは何でも使いました(笑)。

ひょっとして『エースコンバットインフィニティ』の基本的なシステムが、『アサ

ルト・ホライゾン』以前のものに回帰したのは、井本様たちが『エースコンバット』の開発から抜けられたから……?

井本 あはは、そうではありませんよ。『アサルト・ホライゾン』のシステムを含めて、『エースコンバット』シリーズは試行錯誤の連続です。時に大幅に変わり、時には回帰して、お客様の驚きと満足を模索し続けます。“お客様の満足”ってのは『エースコンバット』に限ったことではありませんが。

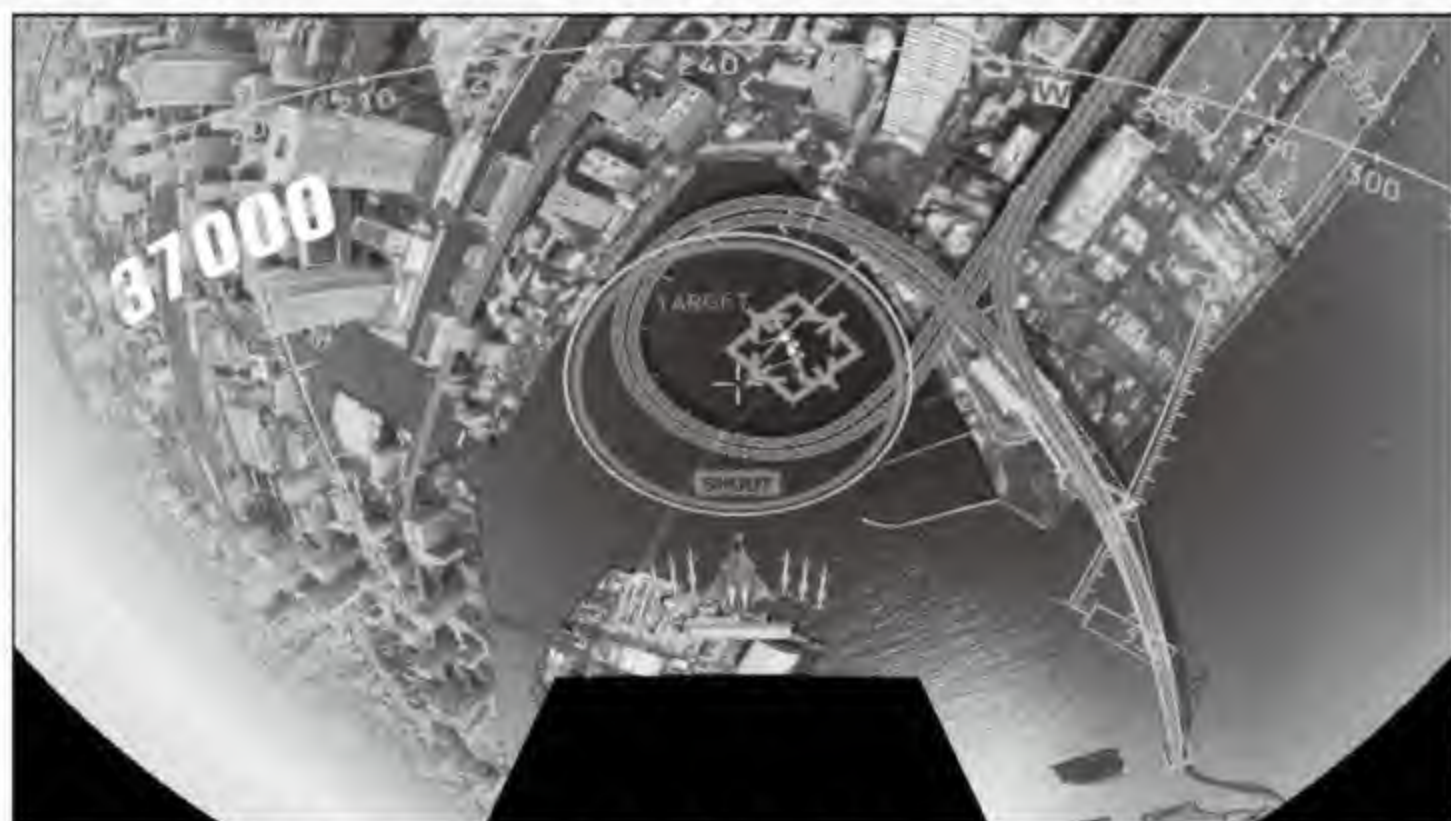
— そういえばゲーム終了後の評価画面で、背景に『エースコンバット3 エレクトロスフィア』に使用されたニューコムロゴがちらばめられてましたが?

井本 よく気づきましたね。ほかにもいろんな『エースコンバット』ネタを仕込んであります。ロケーションテストでエースコンバットファンの方が数点、見つけられ、ツイッターなどで喜んで報告してくれました。

— その気持ち、よくわかります。私も嬉しくなりました。『マッハストーム』の世界背景は、『エースコンバット』シリーズの世界とかわりはあるのですか?

井本 あるともないとも言えます。秘密です(笑)。

— では『エースコンバット』や『エアーコ



敵機を追って背面急降下。撃墜される危険はあるが、墜落する危険はないので安心して意識を敵機に集中すべし。各ミッションではヒヤリとさせられる演出が用意されている。敵機は演出の最中や直後といった、プレイヤーの意識がそれ瞬間を狙って攻撃を仕掛けてくるぞ

ンバット22』とのかかわりは?

井本 それも(今はまだ)秘密です。

— 自機的设计に、実はニューコムがかかわっていた……なんて設定は?

井本 それは……ご想像にお任せします(笑)。

ロケーションテストで確認できた、
万人が遊ぶことのできるゲームバランス

——先ほどロケーションテストをされたと仰
いしましたが？

井本 はい。国内と北米で実施しました。

——印象深い出来事などございましたか？

井本 国内での話なのですが、『マッハストーム』の筐体はリアウィンドウを透明にし、外側からゲームをのぞき込めるよう作ってあります。そしてゲームを見ていたお子さん……まだ10歳くらいかな？ 彼が「僕もやりたい」って、一緒にいたお父さんにせがんだんです。そこでまずお父さんが「おまえに遊べるか試してやる」って、『マッハストーム』を遊ばれました。そしてゲーム終了後、「これなら大丈夫」って、筐体の中へ入るよう、お子さんを促したんです。

——微笑ましい光景ですね。

井本 はい。こうしてお子さんは遊ぶことができた。筐体を覆う透明なカバーの有効性が確認できましたし、何より『マッハストーム』は子どもから大人、ゲームに不慣れな方にも遊んでもらうべく作ったので、この出来事はとても嬉しかったですね。

——初めて遊ぶのに際して、難易度の低いマ

ちりばめられた 『エースコンバット』ネタを探索！

インタビューにて井本氏が語られたように、『マッハストーム』には多くの『エースコンバット』ネタがちりばめられている。

たとえば筐体のドア下部に描かれた「USS-KSTRL」や「ANDSEN」というスラング。これは『エースコンバット5』の「ジ・アンサンング・ウォー」にて、主人公たちの母艦となった空母「ゲストレル」の艦長を務めた「ニコラス・A・アンダーセン」

の名前を表している。『マッハストーム』の世界では、アンダーセンは自機が所属する空母の名前として登場するのだ。

またステージによっては、ボスとして大型飛行機が登場する。これらのボス機は『エースコンバット』シリーズに登場した歴代の架空大型飛行機たちだ。ただし武装や強さの異なる、実質的には別の機体なので、エースコンバットにて苦戦した記憶から「この機体はこんな弱くない！」といった、思い込みによる幻想を引きずるのはやめておこう。



ロケーションテスト用筐体には、アンダーセンではなく空母の名前（KSTREL）を示すスラングが記されていた

写真は『エースコンバット5』



アンダーセンは被弾したゲストレルの延命より、主人公たちの機体の射出を優先した。そんな経緯から、脇役でも有名なキャラだ



『エースコンバット6 解放の戦火』に登場した架空機、空中艦アイガイオンも登場する。自機 CFA-44 とは因縁ある関係だ！



足元のファンからプレイヤーに向かって風が吹き込まれる。「スピードを感じる」ための演出だが、『戦場の絆』の時に寄せられた「ゲーム中、筐体内が暑い」という声に応えた措置という一面もある……のかも

イアミステージなら、ほぼ撃墜されることなくボス戦まで進めるのがいいですね。

井本 どうすれば初めてのプレイヤーにも楽しんでもらえるか腐心しました。仰るとおり、撃墜されるおそれがありませんし、墜落のおそれありません。まずは『マッハストーム』の臨場感を楽しんでもらえるよう、ゲーム性よりもアトラクション性を意識して作ったステージです。

——すぐにゲームオーバーでは「このゲーム

は難しい」って、次を敬遠しちゃいますからね。先ほどのロケーションテストの話で、もしお父さんが「これは難しい。子どもでは1分もたずにゲームオーバーだ」って判断したら、お子さんは遊べなかったわけです。

井本 そうですね。本作は子どもから大人まで「誰でもエースパイロット気分が味わえる」がコンセプトですから。

——でもこれだけの大型筐体です。設置できるゲームセンターは限られるのでは？

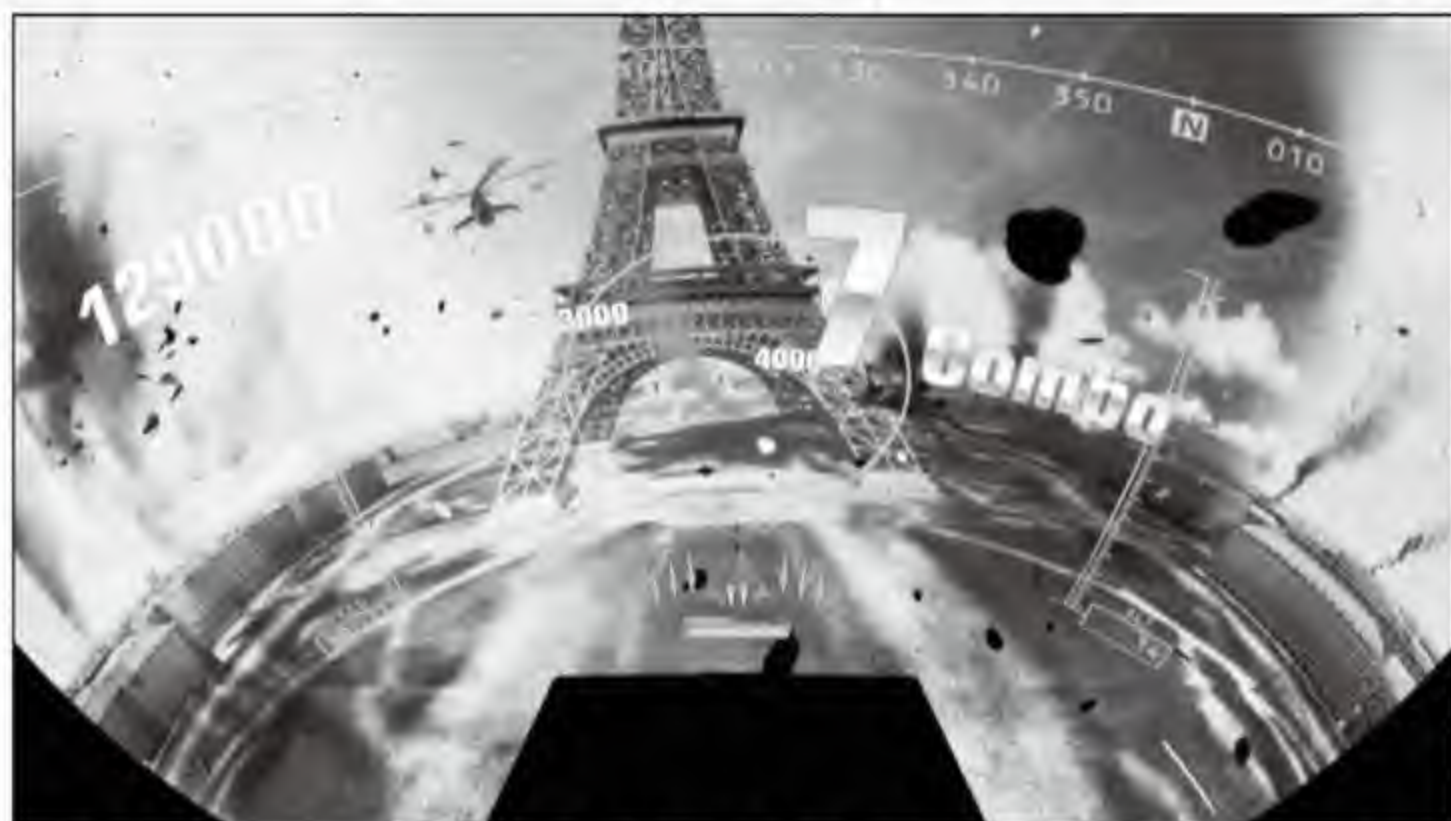
井本 やはり大型筐体なので、現時点ではまだ遊べるお店は限られています。今後だんだんと増えていく予定です。もし近くのお店に置かれていなかったら、店員さんにリクエストしてください（笑）。

——では少々、気が早いですが『マッハストーム』の今後についてお聞きします。コンシューマーに移植する予定はありますか？

井本 今のところ、ありません。『マッハストーム』はドーム型スクリーンの使用を前提とし、3分という時間を楽しめるよう作ったゲームです。コンシューマで求められるゲーム性は、また異なりますから。

——続編の予定は？

井本 構想はありますが全くの未定です。ただ、2月12日にバージョンアップしまして、



敵機や背景のグラフィックは『アサルト・ホライゾン』のデータを元にしており、各ステージのランドマーク的建造物もきっちり描かれている。登場する敵機は『エースコンバット』シリーズに登場した架空機を含めて10種類以上の機体が収録されている

ミッションクリア後にEXTRAミッション（※）が遊べるようになりました。ハイスコアを狙う方は、ぜひとも挑戦してみてください！

——全ミッション制覇を目指します！

井本 がんばってください（笑）。

※EXTRAミッション 2月12日のバージョンアップで追加された新規ステージ。ミッションクリア後に、追加のプレイ料金を払うことで遊べる。こちらは制限時間内で敵機を撃破し続けるもので、一部敵機の撃破による制限時間延長と、「マルチロックミサイル」による一斉攻撃がカギとなる。筐体に貼られた「EXミッション」のシールが目印だ。

現代風アレンジで往年の名作シューティングが 2014年ver.として堂々復活!

Text=有田シュン(シティコネクション)

スペース★ギャラガ



■iOS5.0以上
(iPad mini, iPad, iPod touch, iPhone)
■バンダイナムコゲームス
■2014年2月6日
■ダウンロード無料(一部アイテム課金)



■Android2.3.3 以上
■バンダイナムコゲームス
■2014年1月24日
■ダウンロード無料
(一部アイテム課金)

©2014 BONES/Project SPACE DANDY ©NAMCO BANDAI Games Inc.



アニメとギャラガの コラボが実現!

「レトロゲームは、変にいじらないほうが面白い!」というのが持論の僕ですが、本作に関しては話は別! 現代的要素とレトロ要素を、鮮やかに融合させた本作は、レトロゲームのリメイクものとして、教科書的な仕上がりとなっていると言えます。

バンダイナムコゲームスが旧・ナムコ時代、1981年に発表した大ヒットシューティング『ギャラガ』は、ドラマ性を感じさせる演出・システムや敵の行動パターンなどが大きな話題を呼んだ、ゲーム史におけるマスターピー



下部の「MOVE」で移動。「FIRE MOVE」で攻撃しつつ移動。ここをスライドするだけのシンプル操作だ!

スー! 本作はそんな原作に、よりドラマティック、かつ緊張感あふれるチューニングを施した意欲作です。ショットを連射して大量のザコ敵を一掃する爽快感や、巨大なボスキャラが繰り出す圧倒的な弾幕をかくくぐるスリルなどは、近年の弾幕シューティング的要素を思わせます。その一方で、自機はすぐに弾切れを起こしてしまうという縛りもある

るので、常に連射のタイミングや無駄弾を出さない効率的なプレイ。はたまた追加パワーツの強化や自機の改造などを心がけないと、次第にクリアもままならなくなってきます。このアメとムチ加減は、まさに職人技! テレビアニメ「スペース☆ダンディ」とのコラボ作品ながら、一本の新作ゲームとしてもしつかり楽しめる逸品です!



武装とステージには属性がある。ベストな組み合わせを見つけよう!



敵に捕らわれた自機を奪還すれば、もちろんデューアルファイターに!

ゲームプロデューサーコメント

アニメの世界で流行っているようなゲーム、というところから本作の企画が生まれました。アニメファンの若い世代の方には、本作をきっかけに『ギャラガ』のファンにもなっていただけると嬉しいですね。

「スペース☆ダンディ」ってどんなアニメ?



宇宙人ハンター「ダンディ」と、掃除機ロボット「QT」、ボンクラ宇宙人「ミャウ」による宇宙の旅路を描くスペースSFコメディ。レトロフューチャーな世界観が魅力の話題作!



ケイブが放つ、スマホ用縦シューティングゲームが堂々アップデート! 奥深いソシャゲ要素が融合した歯ごたえ十分の難関ゲーだ! Text=有田シュン(シティコネクション)

ドン★パッチン

■iOS 5.0以上
(iPad2以降、iPhone4以降)
■ケイブ ■2013年11月25日
■ダウンロード無料
(一部アイテム課金)

■Android 2.3.3以上
(Android 4.0以上推奨)
■ケイブ ■2013年11月25日
■ダウンロード無料
(一部アイテム課金)

©2013 CAVE Interactive CO.,LTD.

撃墜なし! 新感覚シューティングRPG

弾幕をかわしつつ反撃するという「弾幕シューティングゲームの快楽」と、収集したロボで自分だけの最強チームを組むという「ソーシャルゲームの快楽」をギュギュッと



大型の敵機を撃破できるのはシフトチェンジ攻撃のみ。小刻みに発動させて削る? パワーをためて大ダメージを狙う?

盛り込んだのが、先日大型アップデートが施されたばかりの本作『ドン★パッチン』だ。本作最大の特徴が、燃料がゼロになるまで何度敵弾に当たっても一発即死にならない点。そして、ガチャなどで集めたロボの編隊が敵に大ダメージを与える「シフトチェン

ジ」。さらに今回のアップデートで、ロボが持つさまざまな必殺技・バーストが実装されるなど、シューティングが苦手な人でも先に進めるような要素がそろっている点だ。これで新米シューターにも弾幕ゲーの面白さをバッチリ体験させる一方、ゲームが進むにつれてシフトチェンジ発動のタイミングや、ステージに合わせたチームの構築。燃料の調整などのテクニクも要求されるようになる、といった具合に奥深いゲーム性が姿を現す。「スマホだからって、ナメんなよ」そんなケイブの矜持が感じられるやり込みがいのある一本である。



大型アップデートが施されたばかりの本作。より派手に、よりプレイやすく進化している。始めるなら今しかない!

ロボを集めて
チーム編成!

クリア時やガチャで入手可能なロボは全200体以上! よく見ると、ケイブシューティングゲームの人気キャラの姿も!



セゼリ



桜夜



陽峰



真璃亜

これがゲーセン“フジノミクス”
4つのシンプルゲームで対戦!

祝! 最新作発売!
“藤野社長祭り”
開催

ゲーセンラブ ～プラスペンゴ!～



ゲーセンラブ。
～プラス ペンゴ!～

360

シューティング業界の名物社長といえば……そう、ご存知、トライアングル・サービスの“藤野社長”こと、^{ふじのとしあき}藤野俊昭氏。その藤野社長が放つ最新作がいよいよXbox 360でリリース迫る。その名も『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～』。「みんなで対戦」をテーマにしたシューティング&アクションゲームが楽しめるオムニバス集だ。2012年9月のアーケード稼働から、この春、ついに家庭用へ!“これまでありそうでなかった”アイデアがギッシリ詰まった意欲作なのだ。

Text=大瀬子ヤエ(大瀬子屋)

■Xbox 360
■トライアングル・サービス
■2014年4月24日発売予定
■通常版:6800円(税抜)
■限定版:8800円(税抜)
■CERO B(12才以上対象)
©2012 TRIANGLE SERVICE
Pengol ©SEGA/TRIANGLE SERVICE

ご存知シューティング検定が
横画面になってパワーアップ
史上初の「ゲーマー年齢が測定
できるシューティング」として業
界内外で話題騒然となった名作が、
最大4人対戦と横画面に対応して
帰ってきた!“連射する”“避ける”
“ボムる”などのシューティン
グに必須の基礎能力を測るさまざ
まなゲームが収録。ゲーマー年齢
が最も若いのは誰だ!?

収録ゲームその1

シューティング技能検定

Shmups skill test 業務用



シューティング技術
測定します!

シューティングの技能を
“ゲーマー年齢”で示
す画期的なシステムが
話題に。シューティン
グプレイに必要なものは全
部ここにある。シュータ
ーとしての秘めた能力を
開眼させろ!



幻のゲーム
『射ウォッチ』
技能検定科目に追加!

イベント用ゲームとして制
作され、ごく一部に披露さ
れた幻の連射力測定ゲー
ムが新規追加。連射の
力でヒーローにパワーを
注げ!



スタイリッシュにピンポンダッシュ!



玄関ベルを連打して、時間内に多く押した人が勝ちというかつてない種目!! なお、余談ながらベルの音はトライアングル・サービス事務所のドアベルから収録したものとか



アクションゲームでトコトン競え!

モグラ叩き、動く丸太に飛び乗る、左右から迫る敵をパンチ&キックで倒すなどのゲームで4人対戦!

おなじみの判定システム!

最後に成績に応じたゲーマー年齢が表示。シューティングとは違うレバー&ボタンの使い方が求められる



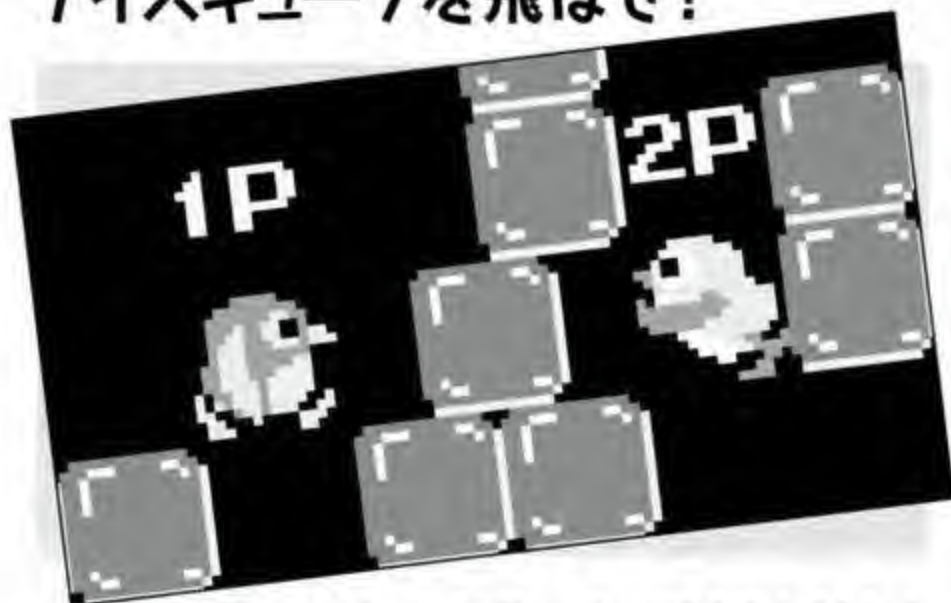
収録ゲーム その2

アクション技能検定

今度はアクション!
跳べ! 叩け! 走れ!

『技能検定』シリーズ第2弾。今度はアクションゲームの技能を競う。レバーとボタンを駆使したギヤグテイスト満載のミニゲームが多数登場。どこかで見たことがある往年の名作風ゲームも!? 戦隊ヒーロー風の世界観にも注目だ。

アイスキューブを飛ばせ!



混戦必至の『ペンゴ!』対決!



見よ! このアイスキューブの数! 16:9のワイド画面をフルに活用した21世紀の『ペンゴ!』。ライバルが多いほど盛り上がること必至

収録ゲーム その3

ペンゴ!

Pengo!

懐かしの『ペンゴ』が
対戦ゲームになった!

80年代前半に大ヒットしたアクションパズルが復活。基本ルールを踏襲しながらも、アイスキューブを押してライバルをつぶす対戦ゲームに進化した。アイスキューブが四方から飛び交うドキドキのサバイバルマッチで生き残れ!

1人プレイでもOK!



COMBAT ZEAL

収録ゲーム4作目は、本誌イチオシの新作対戦シューティング『コンバットジール』だ。藤野社長の野心あふれるこのゲームの注目点を2ページにわたって詳細に解説しよう。

4人プレイなら激アツの対戦が展開!



マルチ画面で展開する
激アツのスコアアタック

縦スクロール型シューティングで競う、残機無制限の時間制スコア勝負。5つのステージを収録。自分以外に効果がある“逆パワーアップ”や敵の破壊が別の画面にも影響する“同期システム”でライバルをジャマしながら戦うのだ。

ここに注目!
2

その広さには意味がある!
ワイド画面对応縦シュー

ほかの収録ゲームと同様に最大4人の対戦が可能。それぞれのプレイヤーごとに独立した画面で戦う。縦画面を横に並べた、ワイド画面ならではのレイアウトで、これまでにない新鮮な感覚のシューティング対戦が楽しめるのだ。ライバルの状況がひと目でわかり、ジャマしたときの手応えもバッチリ。かつてのゲーム漫画に登場した対決シーンの気分になりきって戦うべし!



ここに注目!
3

戦いを盛り上げるサウンド
限定版にはサントラもあるぞ!

サウンドはトライアングル・サービスのシューティングでおなじみのNaoto氏(元コナミ)が担当。ボーカル曲「永遠のトラベラー」がアツいぞ。限定版では、新規アレンジ曲も加わったサントラが付属。

ここに注目!
1

ほかの画面の敵とリンクする
“同期システム”を搭載!

“同期あり”のステージでは、全プレイヤーが同一の時間軸でゲームが進行して、地形や敵が同じタイミングで出現。あるプレイヤーが敵を倒すと、その結果がほかのプレイヤーの画面に反映される。この“同期システム”によって、敵を倒す行動に、ライバルを邪魔する効果も加味されるのだ。この駆け引きが、ほかにはない戦略性を生み出している。

オブジェクトシンクロ (同期システム)の例

①

敵を破壊する

②

敵が消滅
撃ち返し弾が出現



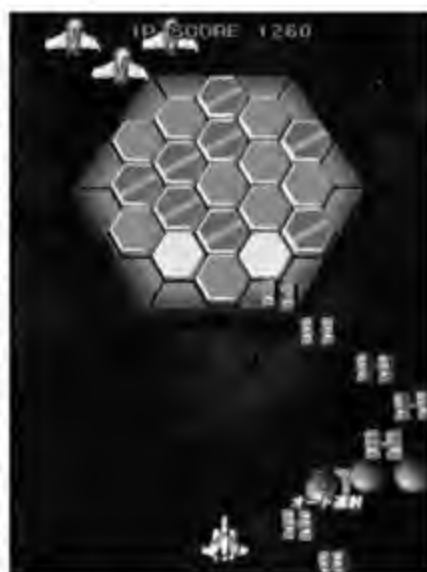
〈プレイヤーA〉

〈プレイヤーB〉

SF

同期あり

マップを進むスタイルのシューティング。空中敵とマップ上のオブジェクトをひたすら破壊せよ。道中では連射力が試される耐久力の高い巨大敵が多数出現。これらの倒し方が勝敗を左右する力ギとなる。弾を撃ち込んでいる最中に、先にライバルに破壊されて撃ち返し弾のお見舞いを食らうということもあるから注意！ ライバルの攻め方を意識して、倒す敵の順序を常に考慮しなくてはならない。なお、マップのどこかに隠れキヤラ「スペシャルフロッグ」(カエル)が潜んでいるぞ。



ライバルよりも早く倒すほど、スコアで大きなアドバンテージが得られる

アステロイド

同期あり

空中敵と、ステージを覆い尽くす巨大な細胞とアステロイド(小惑星)が出現。赤い細胞は、倒すとライバルの画面に放射状の撃ち返し弾が出て、逃げ道を塞ぐことができず。また、茶色のアステロイドはショットを一定数撃ち込むと小さくなって複数に分離。ライバルが狙っていたアステロイドを先に粉碎して数を増やし、ミスを誘う戦略もあり。このような、ジャマの仕掛けあいがアツいステージ。全般的に硬い敵が多く出現するので、ショットを正確に撃ち込むことが大切になる。



連射ショットを撃ちながら手動ショットも加えるとより多くの弾が出る

8Bit

同期なし

『シューティング技能検定』に登場した同名ゲームの対戦バージョン。このゲームのみ同期なしとなっている。敵は常に編隊で登場。いち早く全滅させると、次の編隊が引き出せる。『早回し』を狙うことが高得点の力ギとなる。『早回し』を積極的に行うことでライバルとのスコアに大きな差が付けられるぞ。序盤はサクサク敵を倒せるが、後半では敵弾が大幅に増えるので、敵にショットを当てることもままならなくなる。敵弾を誘導して確実に避けることも重要となる。



『スター〇オース』風のテンポで進行。1ショットで倒せる敵のみ出現

パワーアップ

同期あり

画面下部にパワーアップゲージが表示。一部の敵を倒すと出現する星アイテムを回収するとゲージのカーソルが移動。該当するパワーアップが繰り出せるぞ。ただし、パワーアップの効果はライバルに影響する。『逆パワーアップ』がほとんど。『スピード』は相手のスピードダウン、「ローテート」はライバルの画面を回転させるなど、いわばジャマする項目ばかりなのだ！ 相手にジャマをされたら、第一段階の項目「リセット」を発動すれば元の状態に戻すことができるぞ。



シューティング勝負で繰り広げられる、壮絶な逆パワーアップ合戦！

ボス

同期あり

画面上部のボスの破壊を目指すステージ。狙うのは機体の左右にある砲台と、中心部のシエルターだ。シエルターを破壊するとコアが露出。ここにさらに弾を当てるとボス本体へ素早くダメージを与えられる。また、砲台の破壊に成功すると、一時的に敵の攻撃を止められる。リスクを承知でスコアを狙うか？ 安全に攻めるか？ ライバルの動向を読みながら、破壊すべき対象を見極めることが勝利のポイントとなる。終盤は弾幕が激しくなるので、避けるテクニックも求められるぞ。



ボスだけあって弾幕も強烈。難易度が上がると生き残るだけで大変だ



ひと味違う男の
ひと味違う
シューティングゲーム
アイデア発想術!

トライアングルサービス

<http://www.triangleservice.co.jp>



Toshiaki Fujino

藤野俊昭社長 インタビュー

“一人が百回遊ぶ”ではなく
“百人が一回遊ぶ”ゲームが目標

Interview=大瀬子ヤエ(大瀬子屋)

『ゲーセンラブ。〜プラスペンゴ!〜』に込められた“ワンアンドオンリー”のアイデアはどうやって導かれたのか? 開発過程から明らかにする、藤野社長の“頭の中”。

シューティングを作って11年

藤野俊昭氏が藤野社長になるまで

——本誌ではごぶさたということ、まずは自己紹介からお願い致します。

藤野 ゲーム業界歴は約20年。吉祥寺のゲーム専門学校を卒業後に小さなゲーム開発会社や大手メーカーで家庭用ゲームの開発に従事。その後、不思議な縁でアーケード用シューティングを開発していました。

——それはどんな縁だったのですか?

藤野 仕事を辞めて、個人で活動していた時期がありました。いろいろあってゲーム業界を辞めようか……という時に求人誌を読んでいたら「業務用シューティングゲーム開発者募集!」という求人を見つけました。「世の中にはそんな求人があるんだ!」と(笑)。まさに千載一遇の求人!

藤野 「そんな仕事があるならやるよ!」という感じ。結果、その会社に入社。でも、後にここも去ることになります。ゲーム業界では勤務先がなくなるのはよくあること。まあそ

んな理由です。この時、制作途中のシューティングがありました……。

——そのゲームが心に引かかっていた？

藤野 人生でアーケードシューティングに携われる機会はまずないこと。だから、借金してでも引き取って制作を継続することにしたのです。それで立ち上げたのが今の会社（トライアングル・サービス）。消えた会社で作っていたゲームと、自分の会社で引き継いだゲームが、後年にXbox 360でもリリースした『^{デルタジール}ZEAL』、『^{トウエルブジール}XII ZEAL』。いずれもアーケード稼働は2002年。ゲーセンに自作デビューするのが開発者としての夢でしたが、それがいきなり同年に2本（笑）。

——そして今は会社設立11周年！

藤野 音楽の世界では、作詞作曲、音源制作からステータスまでこなすマルチパフォーマーは当たり前だけど、自分はゲーム会社でそれを実現している稀有な例かと（笑）。

ゲーセンにあるゲームは

誰にとっても「楽しい」もの

——本作の狙いを教えてください。

藤野 念頭に置いたのは「対戦ゲームである」と、「二人が百回遊ぶゲームではなく、百人が一回遊ぶゲームにする」ことでした。

——後者は今のゲームに対するアンチテーゼとも受け取れますね。

藤野 そう決めた最大の理由は「ほかの会社と同じことをしても勝てない」から。一人会社だから、大手と同じものを作っても意味がないし、そこに弊社ならではの価値は生まれない。気分は戦国武将だよ（笑）。

——「ゲーセン」という語を込めた思いは？

藤野 かつて、ゲームセンターにはふらりと寄った人が気軽に遊べるいろんなゲームがあったと思うんです。今のゲームセンターはそうじゃない。初見で遊ぶにはどれも壁が高すぎて、「その分野のゲームで遊んだ経験」が前提になっているものばかりなのが実情。ショッピングセンター内のゲームコーナーを眺めていると、立ち寄る人はいるのだけど、たいい何もしないで帰っちゃうんですよね。アーケードゲームを作る立場からすると「こりゃいかんわ」と。せっかく来てくれたのに遊べるものが存在しないなんて、悲しいじゃないですか。

新機軸「同期システム」は

ラリーの対戦から生まれた!?

——収録の4作についてお聞かせください。

藤野 まず、新作はセガさんの基板「RIN

G」シリーズで制作が決まっていました。現行世代の基板はワイド画面（16:9）が基本になっています。そんな事情から「ワイド画面を活用する」が仕様上の共通テーマでした。

——4作の中で最初に制作したのは？

藤野 『アクション技能検定』です。トラックを走る「1位でゴールをしろ」は特にゲームセンターの大画面で画面が動くことで迫力も出るし、レバー操作で走るということで、筐体にもマッチしたゲームですからね。シューティングの場合はどんなルールであろうと見た目が必ずシューティング。でも、アクションならいろんな表現が可能。そこで、人間のキャラクターを起用することで親しみやすいゲームが作れると思ったんです。

——『シューティング技能検定』は、定番のゲームですね。

藤野 トライアングル・サービスの代表作のひとつとして入れることは最初から決めていました。もちろんそのまま再録ではなくワイド画面の対応や、バランス調整など施して一新していますよ。

——『コンバットジール』については？

藤野 ワイド画面の活用はいろんな手法があると思うのですが、試しに従来の縦型画面を並列に置いてみたところピッタリ。ここか

ら開発が始まりました。

——「同期システム」のアイデアはどこから？

藤野 開発時、Xbox 360の『Colin McRae: Dirt 2』のオンライン対戦に毎日ハマってしまして……。

——『Dirt 2』って、あのラリーゲームの？

藤野 そうそう。ほかのプレイヤーのゴースト（※1）とリアルタイムで競うオンライン対戦ができるんです。相手はゴースト。接触判定はないから、それぞれがベストの走行ラインで走れるガチ対戦モード……のはずなのに、ある時オンライン対戦で、相手が吹き飛ばした障害物にぶつかってスピンしてしまっただけです。つまり、それぞれ違う世界で戦っているのに、フィールドだけは同一世界という不思議な仕様だった。このおかげで障害物越しにジャマされたんです。でも「これは新しい！」と（笑）。この「それぞれが違う世界で並列に存在しているはずなのに、一部だけは共通している」仕組みが『コンバットジョー』の「同期システム」になったのです。相手の世界に干渉できるって考えただけでも面白そうでしたから。

——この仕組みがあるからこそ、実際に対戦がアツくなるんですね。

藤野 昔のシューティングを研究してみると、

必ずしも自分の思いどおりに攻略ができない「不確定要素」の存在が面白さの大きなスパイスになっていたと思うんですよ。昔の東亜プランのシューティングなんかはそれが強くあった。それと同じことがこの「同期システム」で表現できたのでは？

——そして、『ペンゴ』ですね。

藤野 本作タイトルをよく見ると「プラス」とありますよね。もともとは『アクション技能検定』と同時に開発着手した、独立したゲームでした。イベント限定ゲームとして作ったものがベース。イベントの3日前までネタが思い浮かばずに困っていた最中、たまたま迷路を自動生成するプログラムを研究していたオリジナルの『ペンゴ』の画面を眺めていたんです。その時に「もしこれが対戦ゲームになったら？」とひらめきました（笑）。

「何のために？」の理解こそ アイデアを導くものとなる

——いずれも、すべて強烈な個性を感じさせますね。そのような一捻りあるゲームのアイデアの生み出す方法論はあるのでしょうか？

藤野 “一捻りのアイデア”に至る方法はひとつだけ。それは「目的を持って毎日考え続けること」。難しいことでも何でもなくて、そ

「シューティングラブ。」を丸ごと体験する1本！

藤野社長を代表するキーワードとしておなじみの『シューティングラブ。』。その集大成となるのが2013年12月に発売されたこのタイトル。インタビュー中でも語られた初期のアーケード作品『4 ZEAL』、『XII ZEAL』からスマッシュヒット作『シューティング技能検定』まで、トライアングル・サービスの10年に及ぶ活動でリリースしたさまざまなスタイルのシューティング6作品をパッケージした超お得なパックだ！まさに、ゲームを通じて体感する「シューティングラブ。」ヒストリーだ。

シューティングラブ。コレクション

■Xbox 360 ■トライアングル・サービス

■2013年12月19日 ■8300円(税抜) ■CERO A(全年齢対象)

©TRIANGLE SERVICE



※1 ゴースト レースゲームなどで、プレイヤーの操作記録を再生させる機能。リプレイと違って自身もゲームに参加することで、ほかのプレイヤーや自分自身と疑似的な競争をすることができる。レースゲームの大ヒットタイトル『スーパーマリオカート』で搭載された際の「ゴースト」という名称が、そのまま共通的な用語となった。

れだけなんです。本来、アイデアは、問題を解決するもの。だから実際は、アイデアよりも、問題を見つけることのほうが重要なんです。「何が問題なのか？」の理解があつてこそ解決方法Ⅱアイデアが出てくるはず。

——漫然と考えて、いきなり出てくるものではないと。

藤野 昔、勉強の一環として「ゲーム企画を毎日1本作る」ことを1年続けていたのだけど、そんなところからいきなり面白いアイデアなんて決して生まれない。視野が狭いと、いくら考えたところで何も生まれないものですよ。企画を毎日1本考えても、目的がなかったらまるで意味がないもの。

——考えること自体が目的になつてはダメと。

藤野 もちろん、解決に導くためには、知識や経験の蓄積も重要。そういう意味では全部一人が手がける、一人社長としての立場こそ最大の強み。分業なら、その役割に必要な知識と発想さえあれば仕事として成立するものですが、一人しかない場合はそれぞれの役割の思考と視野を同時に持たなきゃならない。それ以上に、全体を理解しなければならぬ。プログラマーでも営業活動でセールスポイントもきっちり説明できるようにしなければならぬ。漫然と作っていると後にそのヤバさ

に気づかされます(笑)。社長だからわかることがあるんですね。

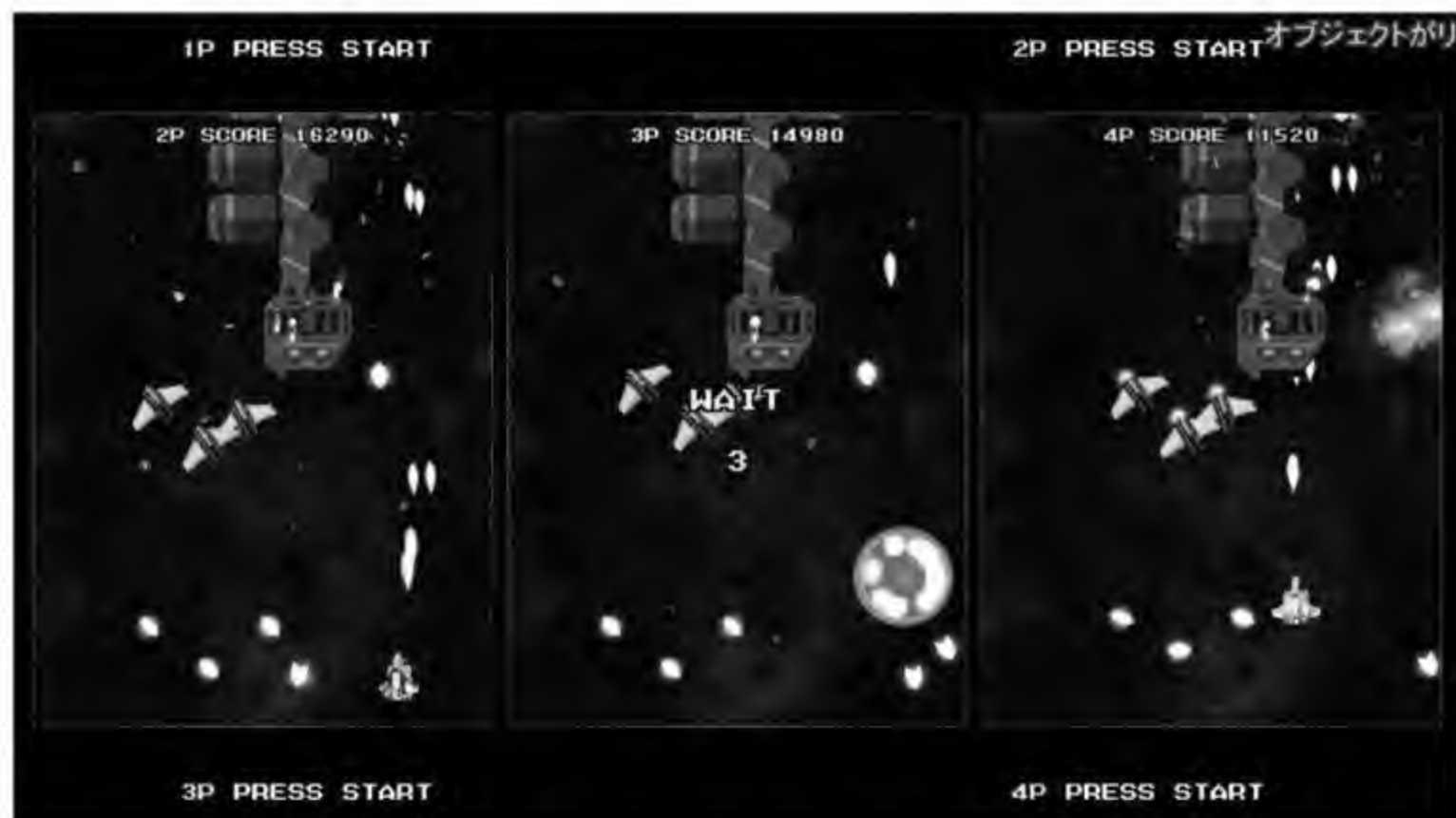
——やや抽象的な話になってしまいましたが、藤野社長が思うゲームの理想形とは？

藤野 それは明確です。ゲームセンターって多くの筐体があるじゃないですか。その中でひと目で「新しい」と感じられるもの。お客さんに「何だろう」と思わせるものですよ。自分のゲームの目的でもあります。

——これまでも私たちは、ゲームでその感覚を当然のように得ていましたね。

藤野 かつてゲームセンターはそういう発見に満ちた場所でした。新作が稼働するたびに今までにない発見があつたし、場の空気が変わりましたからね。でもそれは、よく言われるハード技術だけに委ねられるものではないと思つています。例えば、ビデオシステムの『スーパーバレーボール』(※2)。あのゲームでのバレーボールという競技の表現って、初めて見た時に本気でスゴイと思った。サイドビューに徹した潔さ。レバーとボタンだけで競技独特の駆け引きを再現した仕様。稼働直後のあのゲームから放たれていたオーラといったらハンパなかったから！(笑)

——この「新しさ」は基本的な事柄のように思うのですが。



藤野社長の見識と経験に培われた発想で生み出された、ユニークなゲームの数々。ぜひ、家庭用機やアーケードで体験してほしい

藤野 でも、現代だからこそ見落とされがちな点だと思う。システムや表現だけは豪華にはなっていますが、新しい体験への導きこそゲームの本懐であり、本来昔からゲームというものが成し得たものですからね。

※2『スーパーバレーボール』1989年稼働。3次元的なチーム競技であり、さらにトス・レシーブ・アタックなどの独特の攻防で、ゲーム化は複雑とされているバレーボールの構図を、2次元のサイドビューで大胆に表現。バレーボールのスピード感やダイナミクスを、ジャンプかつリッパルに楽しめる傑作。



鋼鉄の翼に願いを乗せ
少女は空を駆ける――

少女のファンタジー

「マクロス」もかくやのドッグファイトが手軽に楽しめる、ニンテンドー3DS専用ダウンロードソフトが配信中。変形を巧みに使いこなして大空を駆ける!

Text=勝田周(フリーライター)



りんこう
燐光のランツェ

■ニンテンドー3DS ダウンロードソフト ■AMZ
■2013年12月4日 ■1000円(税込) ■CERO A(全年齢対象)
©AMZY All Rights Reserved.

ルフトシュトローム
新型決戦兵器
「アインズ」

変形を駆使して戦う 3Dシューティングゲーム!

2008年設立の新進デベロッパ・AMZが放つニンテンドー3DS用ダウンロードソフト『燐光のランツェ』は、自機を戦闘機型の「飛行形態」と人型の「格闘形態」に切り替えながらの空中戦が楽しいドッグファイトアクションゲームだ。「え、シューティングゲームじゃないの?」と思ってしまいかもしれないが「アクションゲームとしての魅力も持つ3Dシューティングゲーム」と言い換えればしっくりくるだろうか。

物語の舞台は、果てなき紛争やクーデターにより、国や国境という概念がなくなってしまった近未来。人はそれでも争いを繰り返す。ついには人間と戦闘兵器の融合実験という禁断の領域にまで踏み込んでしまう。主人公の少女アインズは、そうして生み出された新型決戦兵器なのだ。彼女には、人であった頃の記憶はもはやない。最

変形を駆使した立ち回りで ドッグファイトを制する!

飛行形態は移動速度や射程に優れ、格闘形態は敵機を常に画面内にとらえる高いロックオン性能や、ブレードによる近距離戦を得意とするという特徴を持つ。どちらか

新鋭試作機として、与えられた任務をただ全うするのみだ。……なんと救いのないストーリー! この悲壮感は、3Dシューティングどころか2Dシューティングらしさすら感じさせてくれる。



飛行形態でXボタンを押すとターゲットを常に注視できるが、自機の向き次第で操作が難しくなることも



敵弾の速度が総じて遅めなのも特徴的。2Dシューティングのように、見てから回避するのも難しくはない



条件を満たして勲章を集めるいわゆる実績やトロフィー的なやり込み要素もあるので、クリア後も楽しめる

の形態だけでも戦えないわけでは
ないが、やはり用意されたシステ
ムは活用したほうが、本来の楽し
み方ができるというものだ。本作
は難易度の変更ができないことも
あり、慣れないうちはあつという
間に撃墜されてしまう人もいるか
もしれないが、まずは飛行形態で
敵機をロックオンしてミサイル発
射→直後に格闘形態に切り替え、
マシンガンやブーストで敵機の射
撃を回避→旋回なり、自機とすれ
違うなりした敵機を格闘形態で捕
捉し続け、再び飛行形態に変形し

て背後を取る……という一連の動
きから始めていこう。
プレイのメインとなるキャンペ
ーンモードでは、ミッションクリ
アで得た報酬でパーツを購入し、
自機の性能をカスタマイズできる。
『エースコンバット』シリーズや
『アーマード・コア』シリーズよ
ろしく、この辺の遊び応えはなか
かなものだ。筆者のお気に入り
はHPと防御力を犠牲にして攻撃力、
射程距離、スピードを高めた一撃
離脱仕様。アインスはボタンひと
つでミサイルを4発同時に発射す

るが、射程内にいる敵機をすべて
ロックオンしてしまうため、敵小
隊と組んず解れつ（ほぐ）のドッグファイ
トをしているとミサイルが分散し
て頭数を減らしづらくなってしま
う（できればロックオン方式はF
CS（※）に依存するようにして
ほしかった）。それを避けるため、
長距離から一機ずつ落とすとい
うわけだ。
Twitterのアカウントを持ってい
るなら、行き詰まったときはアム
ジー公式アカウントに質問してみ
るのも面白い。筆者もあるミッシ
ョンのボスが倒せず質問したとこ
ろ、自分で考える楽しさを損なわ
ない、適度に遠回しな回答を頂い
た。結局は「ブースト特化にカス
タマイズして格闘形態ではりつく」
という、助言の意図とは異なる戦
法で倒してしまったのだが、そう
いう幅広いプレイを許容してくれ
るゲームである、ということとひ
とつ。1000円という価格にい
い意味で見合わない、満足感を与
えてくれる1本だ。



新規パーツが増えてカスタマイズに幅が出れば、難しいミッションもそれだけクリアしやすくなる

行き詰まったら
「NEW GAME」！
最初のうちはミッションで高
評価を取りづらく、パーツを購
入するための資金不足にあえぐ
ことになるかもしれない。そん
なときは「NEW GAME」でキ
ャンペーンを再び最初から遊ぶ
のも手だ。それまでに稼いだ資
金や購入したパーツは引き継が
れるので、簡単な序盤のミッシ
ョンで高評価をたたき出して、
勲章と資金を同時に集めよう。



『燐光のランツェ』
制作スタッフインタビュー

後藤雅仁

Masahito Goto

シナリオからディレクション
まで多方面で采配を振っ
た後藤氏に、本作に込め
た思いを聞いた。

Interview=勝田周(フリーライター)



ノルト・リヒト
新型決戦兵器
「レーデル」



生き延びるために変形せよ！
変形の「コンセプト」は

本作の制作において担当され
た役職についてお聞かせください。

後藤 ディレクター、企画、シナ
リオ、キャラデザイン、3Dデザ
インを担当させていただきました。

本作は御社初の3DSオリジ
ナルタイトルにして3Dシューテ
イングゲームとなりますが、どの
ような経緯で開発がスタートした
のでしょうか。

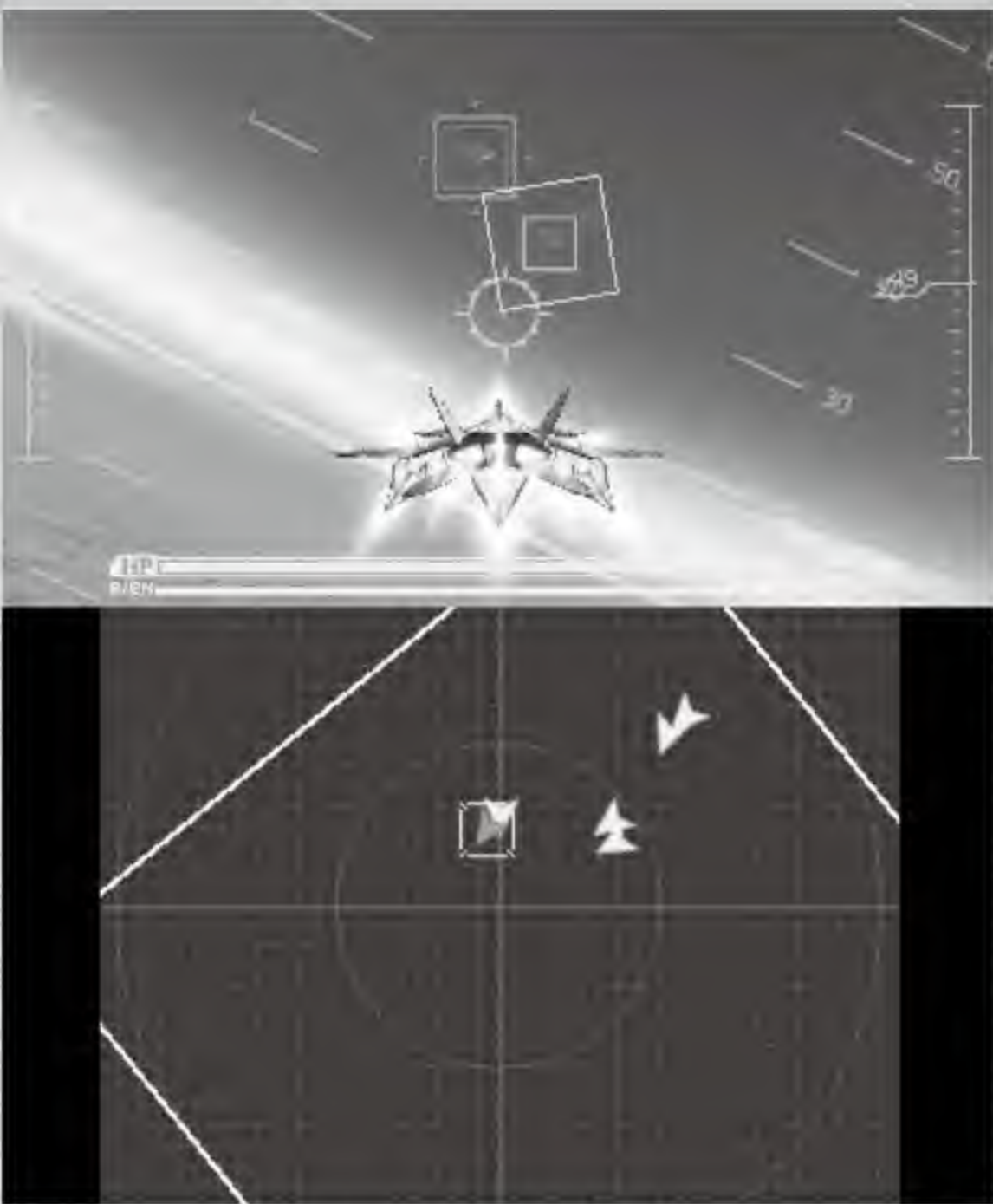
後藤 私が草案した企画が社内
通って制作が始まりました。ゲー
ム中のクレジットでも確認できま
すが、開発は少人数です。

本作は難易度設定がなく、か
つ自機が比較的もろいところに歯
応えがあると感じました。またそ
の一方で、墜落・激突死がない、
弾薬数の制限がないなど、爽快感
を重視した作品であるとも感じま
した。難易度の調整やコンセプト
の追求に関して注意したことや狙
いをお聞かせください。



ジャンル名がアクションとはいえ、巨大ボスに飛行形態で立
ち向かうさまはまさしくシューティング！

後藤 アクションゲーム色が強い
ように感じられるかもしれませんが、
ゲーム設計の基本としては縦、
横スクロールシューティングゲー
ムのように「被弾すること」が致
命的になるように、言い換えるな
ら「避けること」が攻略するうえ
で重要なファクターであるようにし
たいというコンセプトが根底にあ
ります。これは飛行形態と格闘形
態それぞれの使い方を強く特徴付
けるためにも必要なことでした。
本作はこの形態変化が非常に重要
で、敵を倒すというためではなく、



飛行形態では、正面にとらえている敵を優先的にロックオンする。近くにいる敵から効率的に倒していくには、まずはそちらを向いてからターゲットを切り替えるようにしよう

生き延びるために必須となるアクションにしたつもりです。難易度はそれを生かすためのものとして、あとから自然と難しめになっていった感じですね。

——変形のコツや、すべきタイミングに関するアドバイスがありましたらお聞かせください。

後藤 状況に合わせて変形するのが非常に重要で「いかに変形をうまく使いこなせるか」が本作の最大の特徴であり、最大の攻略要素

であると考えています。そのためには、格闘形態と飛行形態それぞれの特徴、利点と欠点を把握するのが第一です。まずは回避に関してですが、被弾する状況としてよくあるのは、

①敵の正面から不用意に近づいて被弾する

②画面外の敵から攻撃されて被弾する

ケースが考えられます。

①の場合は「敵に近づきすぎない」、

「敵の側面や背後に回り込む」必要があります。3DSの下面面に表示されるレーダーマップを確認して、そのために必要な形態や位置取りを的確に判断することが肝要です。②の場合も同様に、敵に後ろを取られないような位置取りを考えるのが被弾を避ける近道となります。攻撃のほうに目を向けますと、攻撃は威力の高い順に、

- ・チャージ攻撃（飛行形態）
- ・回転ブレード（飛行形態）、ブレード（格闘形態）
- ・ミサイル（飛行、格闘形態）
- ・マシンガン（飛行、格闘形態）

となり、同じ攻撃であっても、飛行形態のほうが格闘形態よりも攻撃力と射程距離に若干優れるという特徴があります。攻撃の手法として代表的なのは、

①飛行形態で遠距離からチャージとミサイル

②格闘形態で中・近距離からマシンガンとミサイル、ブレード

③飛行形態で遠距離から攻撃しながら近づき、格闘形態へ変形し

て中・近距離戦へ移行になります。どの手段が最も優れているかは敵の数、敵との距離、敵の硬さなどで適宜変わってきます。基本的なアクション操作や特徴は公式サイトに動画での説明がありますので、そちらもご覧いただければ幸いです。

世界を多角的に見る楽しみを——
世界設定に込めた思いとは

——戦闘兵器との融合実験の被検体に志願して、その結果記憶を失ってしまった主人公のアインスなど、本作に漂う悲壮さは2Dシューティングの雰囲気に近いものがあると感じました。世界設定やストーリーはどのように固められていったのでしょうか。

後藤 戦争ですので、明るくて登場人物の誰もがハッピーエンドを迎えるというものではないため、自然とそうようになっていきました。しかし、本作は戦争や主人公たちの行いの是非を問うているわけではありません。戦争という状

況下で、考え方や行動理念がさまざまに異なる登場人物たちの物語を見ることで、世界のとらえ方が多角的に、世界の見え方が幾通りにもなることを楽しめるようにしたい、というのが狙いです。

現在のネット社会においても、初めは個々の意見や考え方があるにもかかわらず、それが徐々に、より客観的で平均的なひとつの意見に集約していくさまを散見します。事実誤認や判断の間違いは別として、何をどう考え、感じるかはあくまで個々の判断によるものであるべきで、それが集団による「客観」と同調しなければならなかったり、集団としての客観視を正義とする必要はないのではないかと？と疑問を抱いたことが、本作の世界設定を構築するきっかけになったのかもしれませんが。

アインスたちの考え方や生き方は万人が望むものにはなっていないかもしれませんが、理解することとで、彼女たちの「味」を楽しんでいただければいいと思います。

何度か遊んでいただくと、登場人物や世界の設定が見えてくるようになりますので、アインスだけでなく、ライバルのラーテイルや、オペレーターのセレンなどのセリフや行動にも想いを巡らせていただければ幸いです。キャンペーンモードのエンディング時に下面面に表示されるレポートで、そうした背景を理解するための情報が少しずつ明らかにされていきますので、クリア時はぜひそちらにもご注目ください。

—— ミッション中に聞ける無線での会話も、物語や世界設定を紐解くポイントですね。

後藤 ミッション中のセリフにも工夫を入れたのですが、わかりづらい面もあるかと思えますのでこの場で紹介させていただきます。まずラーテイルは、アインスとセレンへ呼びかける際に「お前」「貴様」と二人称を使い分けています。どちらがどちらに対してなのかは、ぜひプレイしてご確認ください。次に、オペレーターのセレンは一

人称が「アタシ」ですが、時にそれが「私」になります。これは制作時の見落としではなく「彼女の気持ち」がたかぶって咄嗟に地が出てしまった」という演出です。彼女は自身の目的のため、そうした「仮面」をかぶっている女性であるという設定なのですが、これは伝わりづらかったかもしれません。

—— ニンテンドーeショップの「みんなの声」ではかなりの高評価となっておりませんが、ユーザーからの意見や反響にはどのようなものがありましたか？

後藤 ご好評を頂いたものとしては、キャラクターの操作感が気持ちいい、音楽がよいなどの声を頂きました。反対に、厳しい意見としては難易度の高さを指摘いただいたものが見られましたね。

—— シューティングゲームへの思い入れについて伺います。初めてプレイしたシューティングゲームや、特に好きなシューティングゲームのタイトルなどをお聞かせください。



格闘形態メインで遊ぶと、さながらロボットアクションに。気分転換にそうしたプレイをするのも楽しい

後藤 好きなタイトルもシステムも多すぎて、ちよつと絞り込めませんね……。初めてプレイしたシューティングなら『ゼビウス』や『ギャラガ』だったと思います。

—— 最後に、今後のリリース予定についてお聞かせください。

後藤 どのようなジャンルになるかはまだ未定ですが、今後も少しずつ新作をリリースしていきたいと考えています。



鋼鉄帝国 STEEL EMPIRE

3DS

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■甲南電機製作所 ■2014年3月下旬予定
■2940円(税込) ■CERO A(全年齢対象)

いつか見たあの大空で 僕たちは鉄の勇者と再会する

『鋼鉄帝国』。そのタイトルに、当時のプレイヤーはどんな思いを巡らせるだろう。パッケージに描かれた巨大な飛行船を見て、心を躍らせたのか、大空を飛び交うレシプロ機や飛行船、そして大地を走る蒸気機関車にロマンを見いだしただろうか？ あの時の感動が、3DSダウンロードソフトとして帰ってきた。

Text & Interview=ジストリアス(フリーライター)

初代メガドライブ版より22年
名作映画、2回目のリメイク上映

『鋼鉄帝国』は1992年にメガドライブで発売された横スクロールシューティングゲーム。プレイヤーはステージ開始前に、飛行船ゼッペロンか戦闘機エトピリカを選択し、メインショットと同時に発射される爆弾、そして画面全体を攻撃する決戦兵器「イマミオサンド」を武器に、軍事国家「モーターヘッド帝国」と戦いを繰り広げる。

一見すると目立ったシステムのないゲーム内容、何だか古めかしいストーリー。そんな『鋼鉄帝国』の魅力とは「シューティングで体感するクラシック映画」だ。映画のパンフレットのようなマニュアルの文面に、オープニングで鳴り響く映写機の音、そして気恥ずかしくも勇壮なるタイトルBGM「鋼鉄行進曲」。この徹底されたレトロ映画の雰囲気ファンは魅了され、2004年には一度ゲームボーイアドバンスでリメイクも果たした。

そんな『鋼鉄帝国』だが、今回2度目のリメイクを迎える。決してメジャーなタイトルではないが、熱心なファンに支えられ、二度よみがえった『鋼鉄帝国』。今回は開発者の方々にもお話を伺った。



2画面で広がる世界

『鋼鉄帝国』は「スコア」「残機」「ボム残数」「体力」「レベル」「レベルアップまでのアイテム数」と情報が多く、特にゲームボーイアドバンス版では、その情報量の多さにゲーム本編の画面サイズが狭く感じられたが、今作ではそれらの情報をニンテンドー3DSの下画面に映すことで、ゲーム画面をより広げている。

ワイド画面で堪能する3D立体視対応のキャラクターや背景も綺麗だが、より遊びやすさにつながっているのもポイント。本作では大きい敵が上下左右から来る場面も多いので、敵との間合いがつかみやすいのだ。

『鋼鉄帝国』 開発者インタビュー

開発は『アルカディアスの戦姫』のゲームパート制作でも知られるメビウス。今作のリメイクへの思いを語っていただいた。

喜多村明夫

Aki Kikumura

プロジェクトの立ち上げとプロデュースを担当

星屋吉希

Yoshiki Hoshiya

プログラムとディレクションを担当

藤田菜々子

Nanako Fujita

主に雑魚やボスなど敵のグラフィックを担当

出岡典子

Noriko Izuka

UIや背景、ロゴなどのグラフィックを担当

岡安亜友美

Ayumi Okawasu

スクリプトを担当

ただの復刻では終わらせない
完全リメイクへの長い航路

——いよいよ発売となる『鋼鉄帝国』ですが、過去作品の移植や復刻だけなら「バーチャルコンソール」などの配信サービスがある中で、今回は一から作り直したリメイク作品となっています。リメイクタイトルとなると、原作ファンからの目が一層厳しくなると思います。が、あえてリメイクに臨んだ理由と、その意気込みをお聞かせください。

喜多村 プロジェクトを立ち上げてすぐは、どちらかというと復刻に近い内容で進んでいきましたが、せっかく3DSというハードで開発できるんだから、ビジュアルもサウンドも強化したほうが、絶対に嬉しい、特に『鋼鉄帝国』の長所のひとつである「雰囲気」の部分を強化できるというのは、プレイしていただけのユーザーにも利があるだろう、ということとで発案二日目にして方針が翻りました。

最初に企画が立ち上がった時は、3DSダウンロードで、PCエンジンの『R-TYPE E』（※1）のように、分割して販売する予定でした。ところが、実際に開発から上がってきた1stフロムは、最初のステージが動いていて、ほぼ現在の状態のものが動いていたん

※1 PCエンジンの『R-TYPE』ハドソン開発。ゲームの容量が1枚のHuカードに収まりきらなかったため、ステージ構成を分割した『R-TYPE I』『R-TYPE II』の2本のタイトルに分けて発売された。



3D対応グラフィック

グラフィックは過去作品を参考に、配色を目に痛くないものにしてすべて新規に描き起こされている。また光のエフェクトや爆風の立体感なども見どころだ。

シリーズ初の3D立体視は、キャラと背景のメリハリが付けられていて、特に敵を撃墜した際、黒煙を噴きながら、画面奥へ消えていくのが良い感じだ。3D表示のまま1周プレイしても目が疲れなかったのも、ぜひ3Dにして遊んでほしい。

です。これを見て、「もう全部リメイクしてしまおうか!」となってしまいました。

初報から時間がかかってしまい、楽しみにされていた方には申し訳ありませんでした。お待たせした分だけ、遊びがいのあるものになっていると思います。

星屋 バーチャルコンソールでできればそれが一番よかったと思いますが……。立体視や、エフェクトの強化など、リメイクでなければ実現できない部分を強化しつつ、原作の雰囲気壊さないように気をつけました。

——原作タイトルが1992年発売のゲームということ、リメイクにあたって最近のゲームと何かと比較されることもあると思いますが、『鋼鉄帝国』の制作にあたって、何か影響を受けたり、意識された作品などはございますか？

岡安 シューティングゲームは、爽快感や緊張感が大切だと考えたので、どうしたら敵を撃墜したときに気持ち良いと感じるのか、また逆にストレスになるのはどのような状況かは特に意識をしました。

そのような点を、ほかのシューティングゲームを参考に、良いところ、逆に悪いところを考え、本作に反映しました。

星屋 『プロギアの嵐』は雰囲気や、同じ横ス

クロールシューティングとして参考になりました。爆発エフェクトは『アンダーデファイート』が、個人的に好きなのでよく見ていました。ですが、あくまで原作メガドライブ版の雰囲気に合わせて作るよう意識しました。

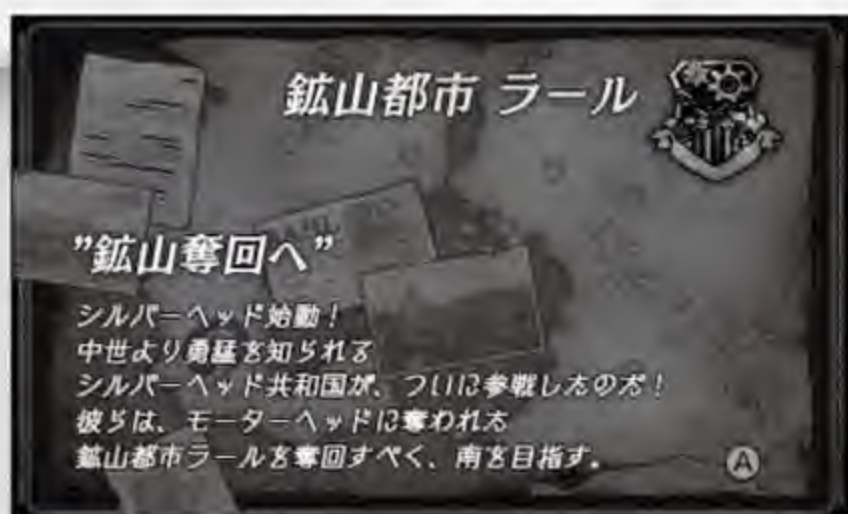
藤田 現代風で綺麗な見やすいドット絵を描くために、ドット絵の質の高いゲームを参考にしました。

たとえば『メタルスラッグ』シリーズにおけるドット絵での機械の表現など、ゲーム自体は昔のものですが、今でも高い評価を受けているグラフィックを持ったゲームです。それらを参考にしながら、原作の雰囲気を残しつつ、現代でも通用するようなグラフィックになるように心がけました。

——今作を遊ぶプレイヤーは、メガドライブ版やゲームボーイアドバンス版に触れたことのある、いわゆる「原作ファン」の方々と、初めて遊ぶ方に分かれると思いますが、双方のファン層から遊ばれることを想定した際に、気をつけた部分などございますか？

星屋 原作ファンの方と初めて遊ぶ方を、あまり分けては考えていません。

ただ、今のゲーム環境や携帯機でのゲームであることを踏まえて、ステージごとのセーブや、トレーニングモードなど、遊びやすく



迅速なる出撃

『鋼鉄帝国』の魅力のひとつ、映画風のブリーフィングデモは上画面に表示。今作ではうっかりスキップしてしまったときでも、シナリオを要約した一文が表示される。また、デモを見ながら下画面では自機選択が可能。より素早くステージを始められるぞ。



なるような工夫はしています。

岡安 難易度の調整です。HARDやVERY HARDでは、敵の攻撃が激しくなり、メガドライブ版やゲームボーイアドバンス版を遊ばれた方でも、遊び応えがあるように調整しました。逆に、EASYは、本作を初めて遊ぶ方も、シューティングが苦手な方でもクリアできるような難易度にしました。

NORMALを含め、4種類の難易度を用意しましたので、たくさんの方に遊んでもらいたいです。

——ハードがニンテンドー3DSということ、今作は3D立体視に対応していますが、2Dシューティングに3D視点を導入するにあたって、こだわった部分や気をつけた点などについてお聞かせください。

星屋 正直、手探りです。演出的には立体視を強く出したのですが、ゲームとしての視認性が悪くなるので、バランスが難しいです。
出岡 ゲーム部分とは関係ないのですが、オープンニングや実績のイラストなども立体になっています。

喜多村 3D部分に関してはかなり自信があります。

——今作ではヒットエフェクトをONにする、一瞬画面が止まってフラッシュします。

これはどのような発想から生まれたシステムでしょうか？

星屋 ゲーム画面を広くするために、ステータスを下画面にまとめた影響で、敵の攻撃を受けたことがわかりづらくなってしまいました。その対策として生まれた機能です。

オプションでOFFにもできるので、好みに合わせてお使いいただければと思います。

——過去のメガドライブ版、ゲームボーイアドバンス版と比べて、今作では自機のショットの連射速度が上がっていて爽快ですが、原作から見て、かなり大胆なアレンジにも思いました。今作での仕様変更に関する理由をお聞かせください。

星屋 ショットの仕様はメガドライブ版とゲームボーイアドバンス版で異なるので、どちらのほうが良いか迷った結果、どちらとも異なるものになりました。(弾が)少ないより、多いほうがいいかなと。

——今作ではステージ5以降でも、自機選択が可能になりましたが、一度ゲームボーイアドバンス版でなくなった仕様が、再び採用された理由をお聞かせください。

星屋 ゲームボーイアドバンス版は演出的に、自機選択を不可能に(※2)していたと思われるのですが、3DS版はメガドライブ版に合

※2 演出的に、自機選択を不可能に 『鋼鉄帝国』はステージごとに母艦との発着陸のデモが入るが、ステージ5では、味方母艦が敵の攻撃で破壊されてしまい、主人公機は帰る場所をなくしてしまう。ゲームボーイアドバンス版では演出を重視してか、以降のステージでプレイヤー変更ができなくなる仕様だったが、ステージ別で機体の有利不利があるため、難易度が高くなってしまった局面もあった。

RANKING			
1st	AKI	01731112	NORMAL
2nd	INO	01000000	NORMAL
3rd	AKI	00900000	NORMAL
4th	HOS	00800000	NORMAL
5th	HAS	00700000	NORMAL
6th	NAN	00600000	NORMAL
7th	NOR	00500000	NORMAL
8th	AYU	00400000	NORMAL
9th	MAS	00300000	NORMAL
10th	SAN	00200000	NORMAL

HISTORY	
2014/02/26	09:00
STAGE1	STAGE2
STAGE3	STAGE4
STAGE5	STAGE6
STAGE7	
DAMAGE 89	CONTINUE 00
DEATH 06	
TOTAL TIME	45:17:81
BACK	

戦いは終わらない

1回クリアしただけでは、『鋼鉄帝国』はまだまだ終わらない。まずは「ACHIEVEMENT」。「エトピリカのみでクリア」「真のボスを倒す」などさまざまな条件をクリアし、イラストの完成を目指そう。

次にランキング。スコア表示だけでなく、「どのステージをどちらの機体でクリアしたか」「何回被弾したか」「クリアに何時間かかったか」など事細かく集計され、上達への意欲をかき立ててくれる

そしてリプレイ機能。これはステージのプレイ記録を丸々保存、再現することができるぞ。

わせて、選択可能にしました。

『鋼鉄帝国』を今回初めて遊ぶプレイヤーに対して、簡単な攻略法やゲームを円滑に遊ぶためのコツなどございましたら、お聞かせ願えないでしょうか？

星屋 まずEASYでやってみることをオススメします。原作よりもかなり簡単に調整しているの。あと、リプレイ機能があるので、自分のプレイを後から見ると、いろいろ参考になるところがあると思います。

岡安 上下前後、いろいろな所から敵が出てくるので、自機の周りに気を配ることです。あと、TRAININGを使って、苦手なステージをとことん練習すると良いと思います。

出岡 シューティングはほとんどプレイしないので、ゲームボーイアドバンス版などもステージ1ですぐに死んでいたのですが、今回のEASYモードは、そんな私でも安全に進めるバランスにしてみました。

喜多村 難易度に関してはNORMALまではかなり難易度が低いんです。シューティングゲームが得意な人ならゲームオーバーにすらならないんじゃないでしょうか。しかしHARDになると……ここから先は実際にお楽しみください。

少し気の早い話なのですが、今回の『鋼

鉄帝国』のリリースをきっかけに、ほかの商品展開やメディアミックスなどの予定はございますか？

星屋 原作小説(※3)が読みたいです。

喜多村 まだ配信前なので手応えはわかりませんが、商品展開につながる何かがあればいいですね。

『鋼鉄帝国』に続いて、今後もリメイク作品を手がけられる予定はございますか？

星屋 良い作品に触れることは、いろいろ勉強になって嬉しいのですが、気を使う部分が多いので……。

喜多村 スターフィッシュ・エスディ様とは良好な関係を築けましたので、今後とも何か動きがあるかもしれません。

また、ほかにも今作のリメイクを見て、他社様よりさまざまなお話を頂いておりますので、それらにつながれば嬉しいですね。

リメイク発表で話題を集める本作だが、その中身は単なる移植にとどまらない。3DSの本体機能に合わせて、より「遊びやすさ」に磨きかけた移植作の進化は、ぜひ自分の目で確かめてほしい。

※3 原作小説 『鋼鉄帝国』の原作は、1819年に発表されたドイツの空想科学未来小説「STEEL EMPIRE」で、それを映画化したのが初代『鋼鉄帝国』とメガドライブ版である。ゲームの雰囲気作りのための設定で、小説そのものは実在しない。



かつてのマイルストーンが復活
『ラジルギ』『カラス』『イルベロ』の系譜を組む、
クロンの新作シューティングがニンテンドー3DS
に登場！ 5年ぶりの完全新作に注目！

Text=安部理一郎(スブロケ)

カラス ザ ビースト オブ レデン Karous -The Beast Of Re:Eden-

■ニンテンドー3DS ■クロン ■2014年1月23日
■パッケージ版、ダウンロード版:5800円(税抜)
■CERO A(全年齢対象)
©2014 Klon Co.,Ltd.

前作『カラス』と同様に、自機は
ショット、ソード、シールドの3
つの武器とボムを装備。それぞれ
の武器にレベルの概念があり、経
験値を獲得することで武器は進化
し、より高威力になっていく。経
験値およびレベルはミッションク
リアやゲームオーバーになっても
蓄積されるため、初心者でも繰り
返しプレイし、経験値を貯めるこ
とにより自機がパワーアップ。と
てもクリアできそうにないミッシ
ョンでも、いつかはクリアできる
(であろう) 配慮が嬉しい。

前作との最大の違いは「ステ
ージのひとつひとつがミッション制
である」こと。前作『カラス』で
は敵編隊を倒していき、ステージ
の最後に待ち受けるボスを倒すと
クリアだった。『カラスBOR』に
おいても基本的にこの構成自体は
変わっていないものの、1ミッシ
ョンが非常に短く設定されている
ため、別のゲームのように感じら
れる。ミッションには「ソードで



k.h.d.n.描き下ろし

コンポーザーユニットSTUDIOが
所属するクロンの新作は『カラス
ビーストオブレデン(以下『カ
ラスBOR』)。その名のとおり、
2006年にアーケード版、20
07年にドリームキャスト版、さ
らにその翌年にWii版が発売さ
れた『カラス』の続編にあたる作
品だ。

3DSにあわせたミッション
クリア型シューティング



『カラス』と近い世界観をもつ固定画面シューティング。ショットとソード、
シールドの使い分けを工夫しつつミッションをこなせ



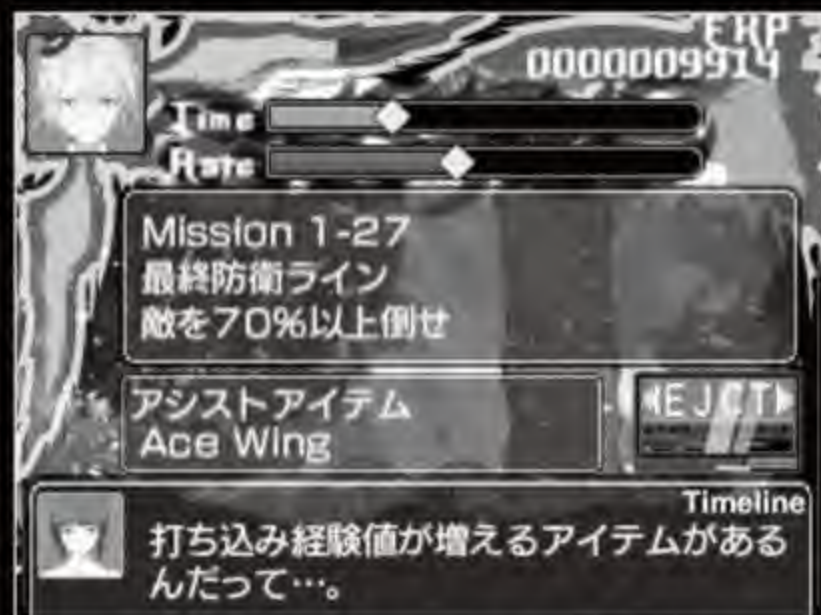
レベルを上げて 武器を強化

武器はショット、ソード、シールドの3種類+ボム。レベルが上がるとソードでは大斬り、無敵突きなど新しい技が追加されていく。新技を覚えることでクリアしやすいミッションも増えていく。

最近の3DS用ソフトはマニュアルが電子化されており、『カラスBOR』も御多分にもれず、パッケージ版といえども添付は1枚の操作説明のみ。公式Webにさりだけストーリーがあるものの、前作ステージ4に登場するボス姉妹・フロンとタリスが主人公であること以外、その全容は明かされていない。前作『カラス』においても、物語を断片的に語り、そのつながりや結末などは受け手側の想像力に委ねる手法が採用されていた。ミッションクリア型シ

下画面の「Timeline」からストーリーを読み解く

敵を1000体倒せ」や「EXPを700000獲得せよ」といったクリア条件が課せられ、制限時間内に遂行することにより、新たなミッションが解放されていく。ミッション総数は約100。ミッションは20前後の数で「Dungeon」としてまとめられ、難易度別にクラス分けされている。



下画面にはヒントやストーリーが語られる「Timeline」が表示される。メニューからまとめ読み可能

ューティングとなった今作では、どうやって物語を紡いでいるのか。その答えが、下画面に表示されている「Timeline」風のウインドウ「Timeline」だ。『ラジルギ』や『カラス』ではメール、メッセージと呼ばれていたものが、今風にアップデートされたものだが、ここにはユーザーから公募した1000以上のつぶやきに紛れて、ストーリーや攻略のヒントとなる重要なメッセージが表示される。もちろん弾避けの最中に読む必要はなく、「Garage」(メニュー画面)か

成長すればクリアが近づく



初期状態



成長後

左の写真は初期装備の「閃光ボム」。レベルが低いと敵弾を消せる範囲も小さいが、何度も使って育てていくことで、下の写真のように画面全体を覆い尽くせるほどの効果範囲に成長する。経験値は装備しただけでは入らず、実際に使用する必要がある。ボムやシールドなどは意図的に使わないと成長しない。

らゆっくりまとめて呼び出せるので、攻略に行き詰まったところを読み返すことで、ヒントや世界観の断片が得られることだろう。デザイナーの永田大祐氏自ら「中二な世界観」と呼ぶ『カラス』の物語は、ぜひみなさんに頼らず、自分で拾い集めて、友人と語り合っ

て楽しんでもらいたい。

前身・マイルストーンの時代から変わっていないものの、新生クロンはわずか10人未満の小規模な開発会社。開発規模に起因するのか、システム面では説明不足で荒削りな部分が見受けられるが、画面に表示されるわずかな情報を見つければ、演出のひとつひとつの意味を受け止める作業はなんとも懐かしい。経験値によるレベルアップのおかげで初心者にもある程度までは優しく作られているので、「同社のシューティングに興味を持っているが未体験」という人であれば非常にいい機会だと思う。



ミッション終了時は各武器の情報が表示される。目的に応じて細かく装備を切り替えよう

充実のやりこみ要素

『カラスBOR』はおよそ100のミッションをクリアする以外にも「飛行敵を100体倒せ」、「1 出撃で敵を200体ボム破壊せよ」、「20人とすれ違い」といったアチーブメント、さらに、ある条件を満たすことでイラストが追加される「Picture」はすれ違い通信に対応で20種類。Picture全解放を目指すには積極的なすれ違い通信が必要だという。



カラス

—ザ ビースト オブ レデン—

クリエイターインタビュー

2012年3月、
マイルストーンからの衝撃的な転籍を経て約2年。
『カラスBOR』、『ラジルギでござる!』でついに
ファン待望のシューティングをリリースしたクロンを代表して
k.h.d.n.のお二人に『カラスBOR』に関して、
さらに今後について語っていただいた。

Interview=安部理一郎(スプロケ)

k.h.d.n.

林康(はやし・こう)、永田大祐(ながた・だいすけ)の二人組による株式会社クロン所属のサウンドクリエイター。テクノとドラムベースを身上とし、サウンドで同社のゲームの世界観を構築し続けている。永田氏は『カラス』などのデザインも担当している。『ラジルギ』シリーズの名物キャラ、相田タダヨによるUSTREAM「Sakura Flamingo Broadcasting」にて、k.h.d.n.のサウンドを聴けるのでぜひチェックを。 <http://lustre.am/lhFx>

かつての「マイルシュー」から
サブカル・シューティングへ

今回って、結局何年ぶりでしょう。かつての「マイルストーンシューティング」から数えると。林 かつて(笑)。「クロンシュー」っていうとなんか臭いっぽいですね。クロン臭。加齢臭。

永田 『イルペロ』以来なんで、2008年……5年ぶりぐらいです。これでファンにも新体制が見えてきたのかな、と思います。そもそも、過去を引きずるべきか、置いていくべきか。

永田 あまり「マイルシュー」とは、言っただけじゃないかな……。林 でも、過去もあるから今もあるというのはあって。

いろいろなある中で、なぜ『カラス』の新作だったんでしょう。林 一番評判がよかった……「マイル臭」が強かったんですね。

永田 基本、中二臭い。林 「サブカル」って言葉、使い古されてダサイなあ、って思ってた

んだけど、今また使われるようになってきて。もし自分で言っている言葉だとすると、僕らはずっとサブカル的な位置でシューティングを作っていくのかなあと。サブカル・シューティング。じゃあ、メインカルチャーのシューティングって今何ですかってなっちゃうけど。

行くあてもなく飛び出す二人
待ち受けるのは大人の常識

さて『カラスBOR』です。設定としては、『カラス』で描かれた時代の前なのか、後なのか。

永田 よくそれも、ネットで前なんじゃないか、と言われるけど、前でも後でもない……。

主人公・フロンたちは、どこに向かっているんでしょう？

永田 彼女たちは実験体なので、施設に入れられていたんですが、抑圧された世界が、もうイヤだと施設にはほかの子どもたちもたくさんいて、そこでは都市伝説みたいなのが流行ってる。「この世界の

どこかに、天国みたいなところがある」と。ウワサを信じて抜け出すんですけど、「樂園がある」というウワサを流している人がいて、所詮それに踊らされているだけだったと。ゲーム中の「Message」でしか出てこないアルビィってキャラが二人を導くんですが、結局これも含めて組織の実験の一環でしかないんです。

——各Degree（ステージ）のボスは、なぜ普通の大人ばかりなんでしょう。施設の人？

永田 施設ではないです。フロンとタリスはずっと施設でしか生きてこなかったんですが、そこから初めて外の世界に出て、地上と天界が対立していて、その間に、黒でも白でもない人たちがいて「こんな世界だったのか」と。地上軍と、天界軍と施設だけではない。普通の人たちもいっぱいいて。

——3rd Degreeのボスはただのオッサンですね。

永田 鉱山にお勤めの業者の人。ボスにも家族がいて、主人公を見

て、なんで攻撃してくるんだお前たちはと。二人が悪になっちゃう。フロンたちからすると、救いを求めて外に出ただけなのに、大人からは敵にされちゃう。

——思春期の子たちが受ける洗礼。世界が悪い、大人全員が悪い、というヤツですね。

ステージクリア型の原点は『イルベロ』の裏面だった

——グラフィックに関しては一部流用のように見受けられます。

永田 4th Degreeはあえて流用です。ここまでできてやっとな「あ、『カラス』だ！」と気付いてほしくて。それ以外は実は新規で起こしています。

——ステージクリア型に決まったのは開発のどの段階でした？

永田 3DSで作ることが決まった段階で、それに特化しないとというところで……ちょっと遊んで、すぐセーブして。1回のプレイが短いもの。『イルベロ』の裏面っていうのが結構好きな人が多くて。

あの感じができたら……というところから始まっています。3DSでは長いステージを作るには厳しいという事情もあります。

——すぐ遊びやすいですね。電車で遊んでいると降りる駅を乗り過ぎてしまいうぐらいに。

林 ポーズ（一時停止）がないんですよね（笑）

——I/Oボタンを押すしかない。**永田** 次の『ラジルギでござる！』にはついてます（笑）

林 よかったよかった……って、最初から付けとけよ！（笑）

『カラスBOR』の発売予定は『サントラ』

——ここまでクローンとして数タイトル出してきて、それこそシューティング以外のタイトルも出してきたわけですが、以前の会社からのファンの反応は。

林 暖かいですね。暖かいけど、たぶん『ラジルギでござる！』をリリースすると「なんだよ『ラジノアMASSIVE』のデスマード



じゃねえかよ！」って一旦落とされると思ってます（笑）。でも、曲は全部書き直したので、新しさはあると思っています。

——そういう曲についてまだ聴いてなかった！

林 大事なことじゃないですか



(笑)。4th Degree後半を除き、すべて新曲かな？

永田 4th Degree後半はあえてアレンジですね。そこ以外は基本的には全部組み直してます。

最初に『カラスBOR』の音源を聴かせていただいたとき、「えっ、3DSでこんな低音出るの？」って思ったんですが。

永田 出るわけもなく(笑)

林 データとしては入ってますけど、スピーカーでは出ませんし。イヤホンでも難しいかな……。

今回サウンドテストがありませんが、今後CDの予定などは。

永田 出したいです……。

林 ね……(笑)。出したいけど、今は時間がなくて。

そのまま詰め込むわけにはいかない？

林 今回、ひとつのDegreeにつき、ループが短めの曲が6曲使われているんですが、それをCDにするとなると……。

永田 2ループして、3ループめでフェードアウト……。

……は、やらないですね。なるほど。

林 ちゃんと楽曲として完成したCDで出したいですよ。予約特典CDは4曲しか入ってないですが、あれが全曲入ってるといいなあ、と想いを馳せているものの、曲をリビルドする時間がなくて。

——3DSだと低音が聴こえないんで、CD、欲しいですね。

今度の『ラジルギ』は防衛型でござる!



ラジルギでござる!

3DS

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト ■クローン
■2014年2月19日 ■800円(税込)
■CERO A(全年齢対象) ©2014 Klon Co.,Ltd.

『カラス』の原型ともなっている『ラジルギ』が、大胆なアレンジを施されてニンテンドー3DSのダウンロードソフトで登場。ルールは簡単、迫り来る敵編隊や敵弾から画面下の体育倉庫を守る、言うなれば「防衛型シューティング」だ。敵や弾を画面外に逃がしてしまつと体育倉庫がダメージを受け、一定以上のダメージの累積でゲームオーバー。『カラスBOR』同様に、ショット、ソード、シール

ドの使い分けはもちろん、ボムとなる「アブゾネット」を上手に使いこなすことが攻略のカギ。「アブゾネット」は電池残量がある限り重ねがけが可能で、重ねがけをすることで効果範囲も拡大。どんな敵を巻き込んでスコアを稼いでいこう。稼いだスコアに応じて「ONNAKE」内の壁紙が開放されていく。『カラスBOR』との連携要素も発表されている『ラジルギでござる!』、ぜひ一緒に。



お手軽さとは裏腹の充実度!
名作への敬意も感じられる
本格シューティング!!

すれちがいシューティング

3DS



■ニンテンドー3DS本体内蔵ソフト
『すれちがいMii広場』
追加コンテンツ

■任天堂 ■2013年6月18日

■500円(税込)

■CERO A(全年齢対象)

©2013 Nintendo Developed by Good-Feel

Text=高岡昌己(フリーライター)

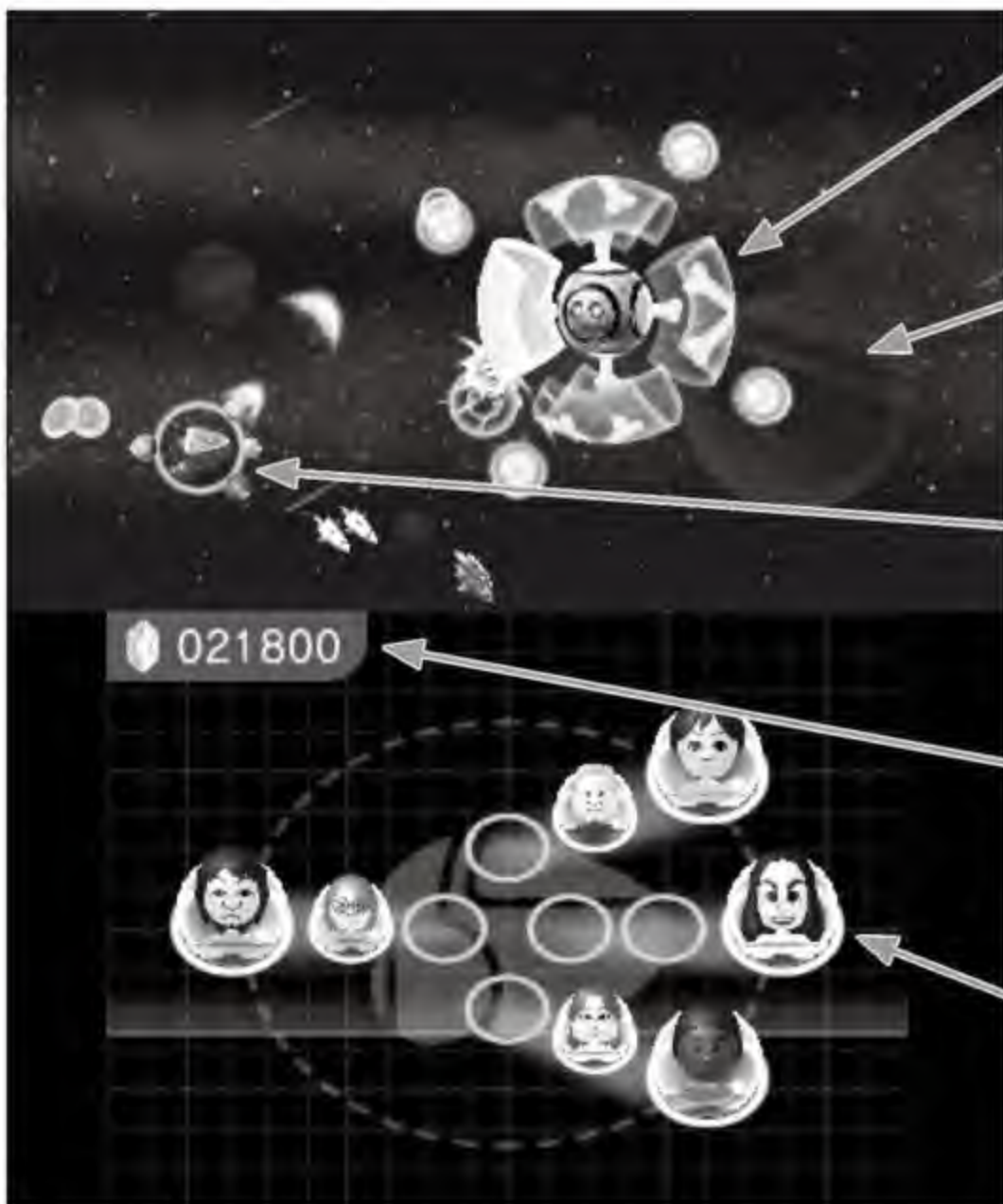


手軽なのに1プレイの緊張感
奥の深さに上級者も納得!

ニンテンドー3DS本体内蔵ソフト『すれちがいMii広場』に、新たに登場した「有料で楽しめるあそび」(有料追加コンテンツ)4本。『すれちがいシューティング』はその1本だ。最初から入っている「あそび」2本も含め、どの「あそび」も(攻略要素はあるものの)手軽&気楽に遊べるゲームばかり。しかし本作はさらに一歩踏み込んだ、斬新ながらもツボを押さえた本格的なシューティングとなっている。

とにかく『すれちがいMii広場』に合わせて作られたシステムが斬新だ。自機自体に攻撃能力はないが、ゲーム開始直後にまずすれちがったMiiのひとりが攻撃に参加。以降はすれちがったMiiが次々とステージ中に登場するので、救出して自機をパワーアップしていく。ショットのタイプはMiiの色によって変化し、自機

シューティングゲームファンこそプレイすべき理由の数々



個性的なステージボス

各ステージの最後には必ずボスが登場。攻撃方法が多彩で、ステージが進むほど初プレイでのノーミスクリアは困難。



多彩なステージ

1度のすれちがいで1ステージをプレイ可能。全15ステージが登場し、画面構成やスクロール方向が変化。迷路のようなステージも。

隊員によって変化する攻撃

Miiの色によって攻撃が変化し、各ステージで有効な攻撃も異なる。さらにすれちがった人数に加え、Miiを配置する場所によっても難易度が変化。

豊富なやり込み要素

すれちがった相手とハイスコアを競える。さらに全ステージクリアでアーケードモード解放。アーケードモードにはハードモードも用意されている。

Mii増員で攻撃強化&方向変更

同じポジションにMiiを並べることで3段階まで攻撃を強化可能。Miiの配置はタッチ画面で常時変更でき、場面によって使い分けられる。

※1『ヴァンガード』 1981年に新日本企画(後のSNK)から発表された横スクロールシューティングゲーム。ショットボタンが4つあることが特徴で、それぞれのボタンで上下左右に攻撃を撃ち分ける。基本は横スクロールだが、縦スクロールになる場面も登場する。

各ステージに5つあるタカラモンドの回収もやり込み要素のひとつ。場所や条件は固定だが、特定の攻撃でないと回収できないものもある



攻撃方向をL/Rボタンで8方向に変更できることも本作の特徴。強制スクロールのシューティング

の前方か後方の計4カ所に配置可能。敵弾などに当たると救出したMiiがひとりずつ減ってパワーダウンとなり、全員がいなくなるゲームオーバーだ。ゲームオーバーといってもステージごとのやり直しが2回まで可能で、残機IIのMiiとすれちがうごとに最大10まで増加。初心者でも多くのMiiとすれちがうことで、余裕を持ってプレイできる。



右スクロール、左スクロール、縦スクロール、スクロール方向変化、画面見下ろし、スイッチで進路確保、防衛戦、自機位置ほぼ固定など、それぞれのステージは多彩なデザインとギミックに彩られている

で攻撃方向変更といえ、『ヴァンガード』(※1)か。さらにステージ分岐は『ドライアス』、コミカルな演出は『パロディウス』など、過去のシューティングゲームに対するオマージュを端々に感じさせる。1プレイに対する真剣さを味わえるという意味でもアーケードゲーム的だ。本作は誰かとすれちがわないと遊べず(※2)、1度のプレイで遊べるのは基本1ステージのみ。最初はクリアやハイ



Miiの色は全部で12色。赤は「しゃくねつフレイム」で火炎放射、白の「むてきカッター」は敵弾を消す刃をブーメランのように飛ばすなど、それぞれの武器は威力、攻撃範囲、特徴がすべて異なっている

スコアを達成できなくても、次に役立つ攻略法をその1プレイで見つけていくことが重要になる。本作は『すれちがいMii広場』の追加要素として登場したため、シューティングファンでも未プレイの人がいるかもしれない。もしニンテンドー3DSを持っているのであればプレイしないのはハッキリ言って損だ。それほどの完成度と楽しさを『すれちがいシューティング』は持っている。

『すれちがいシューティング』をプレイするためには……



本作はインターネットにつないだ状態で『すれちがいMii広場』から購入する。本作を含む「有料のあそび」は個別で買うと500円だが、4本のあそびをまとめて購入すると1500円、1本のあそびを購入後でも残り3本のあそびをまとめて買うと1200円(500円+1200円=計1700円)とお買い得。



※2 すれちがわないと遊べず

すれちがいで隊員を集める以外にも、ニンテンドー3DSを持ち歩くことで歩数によってたまるゲームコインを使い、隊員を雇って出撃することも可能。ゲームコイン2枚で雇える「さすらいの隊員」は色の選択不可能。ゲームコイン3枚で雇える「歴代の隊員」は過去にすれちがったMiiから任意で選択できるが、1度の出撃で雇えるのは3人まで。

3D AFTER BURNER II™



レジェンド ソニック ドッグファイト リターン 3D
名作 × 音速 × 空戦 × 復刻 × 立体

「どこでも持ち歩ける仮想ダブルクレイドル筐体」が、裸眼立体視に対応して大空にスクランブル!

Text=多根清史(フリーライター)

3DS

3D アフターバーナーII

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
 ■セガ ■発売中(2013年12月18日)
 ■800円(税込) ■CERO A(全年齢対象)

ポリゴン以前の“大空”を
 カズくでゲット!

あの空に手が届くかもしれない——1987年、ゲーセンに現れた『アフターバーナーII』は、そんな途方もない夢を秘めていた。バイク筐体にまたがる『ハングオン』や、全身を揺さぶる『スペースハリアー』のムービング筐体で驚きは打ち止めかと思ったら、セガはそこで立ち止まるタマじゃなかった……。主役は戦闘機Tomcatでもあり“大空”でもある。画面に広がる高々度から低空までの空間を敵機やミサイルの弾幕が埋め尽くし、自機がローリングすると、無数のオブジェクトも地平線ごと回転。何だこれー!

まだポリゴンが実用レベルから程遠かった80年代後半に、映画「トップガン」の映像ばかりにコックピットから見た世界が丸ごとひっくり返るドッグファイト、しかもリアルタイム。どうやって? スプライトを鬼のように積みまくり、回転するグラフィックパターンをガンガン差し替えることで。セガは力づくで大空をゲームに取り込んでしまったのだ。

狭い体感筐体から空の広さを知ったパイロットたちは、家庭用への移植は片っ端から口クオンしたもの。X68000用の移植に圧倒さ

れた電波新聞社によるメガドライブ版はカブトガニ(アナログジョイパッドX68000)と予約し、サン電子ががんばりすぎてファミコン版も、後発だけにいい出来のPCエンジン版もマストバイ。スーパー32X版が「これにてコンプリート」のはずがセガサターン版も買ってミッションスティックが今でも処分できない……セガ・マークIII版? あれは『II』じゃないからネー!



敵機との間合いを計り、遠くはロックオンミサイル、近くはバルカンでさばっていくドッグファイトと裸眼立体視の距離感はベストマッチ。こちらに向かってくる迫力のミサイルを紙一重でかわすスリルがたまらない!



3DS CONING!!

ワイド画面から、ムービング筐体に合わせて動くフレームまで、画面が選べるほかダブルクレイドルなど本物の筐体から録音した環境音も収録。BGMもメロディライン入りあり/ナシをプレイ中に(ステージごとに)変更できるのだ。



あこがれのムービング筐体がキミの手の中に!

人は一生のうち何回『アフターバーナーII』を買うのだろうか……という深遠な哲学的テーマがあるが(本誌Vol.7の『3Dスペースハリアー』でも言った気がする)その戦線に加わったニューカマーが、「セガ3D復刻プロジェクト」第2期の第1弾である『3DアフターバーナーII』。

PS2版『SEGA AGES』でフルポリゴンでのリメイクがされた後に、2Dの本家をベースに「3D」立体視に対応する道のりをたどった本作だが、移植の出来は完ペキ。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』など立体視対応させるためにメガドライブ互換の仮想ニューハード「ギガドライブ」を作ったやりすぎ会社M2の仕事だけに、ロックオンした感覚まで「オリジナル完全再現」は言うまでもない。「疑似3Dゲームを立体視にアレンジしたらどうなるか」については、『3Dスペースハリアー』のまっとうな進化バージョンだ。手前にある自機と中距離にいる敵機、遠くに現れた敵の間合いにメリハリが付いている。

この裸眼立体視による距離感が、ドッグファイトに新たな息吹を吹き込んで。元のアーケード版自体、スプライトの拡大縮小で小さい敵は遠い、デカイ敵は近くと判断しやすい完成度だった。なので立体視の遠近は「よ



破壊の爽快感が強化されたスペシャルモード。「バースト」発動中は照準が広めで敵機をとらえやすく『アフターバーナークライマックス』の感覚に近い。それでいて「実機でやれること」だけで構成された「80年代の最新作」だ

けいな情報」を付け足してる感もくはない。が、3D化はオリジナルの魂だった「体感」をよりパワフルにしている。爆炎をたなびかせるミサイルの弾幕、後方に張りつく敵機、撃ち漏らした編隊がみるみる迫る……といった「大空」に、3Dを通じて手が届くのだ。筐体の再現も抜かりなし。前後左右に揺れるダブルクレイドル筐体から左右揺れだけのコマンダー筐体やアップライト筐体まで、あ

らゆるタイプがオプションで選べる。家の床が抜ける心配なしに筐体が持てるなんて！

さらにボタンを連打したりレバーやスロットルを操作する音ばかりか、筐体が動作する音も含めた環境音までも搭載。拡張スライドパッドを装着するとスロットルを右レバーで操作できるため、意味なくアフターバーナーを噴かしたくなる！ ガチャガチャやかましい音は、デジタルの範疇に収まらないメカニカルな体感ゲームが置かれていた、消毒液のにおいが鼻を突く当時のゲーセンに心をワープさせるタイムマシンなのだ。

そんな懐かし感覚だけに終わらせないのが、本編をクリアすれば現れるスペシャルモード。グラフィックはオリジナルと同じパターンを使っているものの、敵機の配置が全面的にアレンジされ、プレイした感覚はまるで別ものだ。

このモードは徹底して「破壊の爽快さ」に振り切っていて、その要が新装備の「バースト」。敵を撃墜するとバーストゲージがたまっていき、満タンのときに解放すればロックオンの照準が広くなるわ、敵がスローモーションになるわでイヤッホー！ の撃ち放題。そしてドッグファイトに付き物のライバル機もやって来た。何発か撃ち込まないとオチない強敵が、史上最も死にやすいと定評ある



スペシャルモードは新ストーリーが展開。「シークレット」モードをONにしていると表示される隠しメッセージが別モノになるのだ。コンティニューもステージセレクトもないこのモードで、最後まで見ることができるか？

ボーナスステージで乱入してきたときの絶望感と言ったら。鉄塔に激突、曲がり損ねて岩に衝突のほかに死亡パターンが増えました。

メロディライン有りバージョンのBGMまでエミュレーションで再現してらしく、このデータをROMに焼いて元祖のXボードに持っていけばたぶん動くという本作。いっそ実物大の筐体を再現した3DS用のオプションを出してください、50万円でも買うから！

セガ3D復刻
プロジェクト
第6弾

3D

GALAXY
FORCE II



セガ体感ゲーム第六弾である『ギャラクシーフォースII』を裸眼立体視に対応させたタイトル。最新鋭戦闘機で宇宙空間や要塞内を駆け抜ける。80年代末には怪物的ハードだったアーケード版を、拡張スライドパッド装着によるスロットル操作も含めて両手の中に再現。洞窟の視認性の悪さが立体視で解消されたうえに、スーパーデラックス筐体は当時1プレイ300円だったことを考えると、3DS版の買切800円は破格の安さ！

3DS

3D ギャラクシーフォースII

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■セガ ■発売中(2013年7月24日)
■800円(税込) ■CERO A(全年齢対象)
©SEGA

特報

3月19日よりセガ3D復刻プロジェクト第2期第2弾、『3D ファンタジーゾーン オパオパブラザーズ』が配信開始！



INTERMISSION

Illustration=FLO

- 122◎シューティングゲーム美術館
- 124◎パイロット名鑑
- 126◎パソコンSHOOTING Magazine
- 128◎青春のアーケードシューティング
- 131◎ぶらりゲームセンターの旅
- 132◎部屋をゲーセンにした!!
- 135◎素晴らしきシューティングの世界観。
- 136◎同人SHOOTING GAMESIDE
- 144◎上村建也の『好きにせんかい!』
- 146◎撃音!

『アフターバーナーII』ダブルクレイドル筐体
©SEGA

Produced under a license from Northrop Grumman Systems Corporation.
F-14D Tomcat is a trademarks of Northrop Grumman Corporation.

「かつての故郷を滅ぼす 美しき叙事詩」

『レイフォース』——それは故郷に帰る旅であり、故郷を滅ぼす物語。OPERATION RAYFORCEが目指すのは、かつての母なる星だ。青い輝きは変わらないが、偽りの地表の下には地殻もマグマもない。人類に反逆し、宇宙に逃れた生存者の抹殺を図る「Con-Human」の改造により、金属と死で満たされている。実験機体「X-LAY」は高機動性とロックオンレーザーによる広域攻撃性を備えた、単体では人類最強の切り札。し

かし、エリアーで迎え撃つ敵戦力は火力に乏しく、最前線基地を守る小型戦艦「デュアルランス」もあまりにもろい。Con-Humanが油断していたわけではない。第一次攻略戦の敗北から生き延びた30%の主力艦隊、そのすべてを「X-LAY」を敵星に送り込むための囷として犠牲にする作戦は、マシンの理解を超えていたのだ。エリアー2の後半、はるかかなたで敵兵力と激突し、閃光に飲まれてゆく味方の艦隊。X-LAYは最後の「希望の光」となった。

『レイフォース』はシューティングゲームの形で歌いあげられた叙事詩だ。ロックオンレーザーの光は敵をどこまでも追い詰め、ドット絵の極致と言える美しくもソリッドな背景の上に破壊の花を咲かせる。そしてステージの進行は、X-LAYが敵星の奥深くへと侵攻する軌跡と完全に一致している。リング状小惑星帯（第一次攻略戦で落とした衛星の名残）を突破すれば、さつきまで苦しめられた防御衛星「ギラソル」が地表に残骸をさらしている。その後、地面の裂け目で待ち受ける大型兵器「G.P.M.S.-2」のカニのような四本脚の隙間から、深部にある地下都市が垣間見える。宇

宙空間から大気圏内、地表から惑星の最深部へと流れるようにつながるステージは、プレイヤーがX-LAYと一体になって体験する「戦場」だ。高層ビル街での十字砲火をかいくぐって低空飛行に移るや、緊張から解放感へと転調するメロディ。敵の出現や戦況の変化とシンクロしたBGMは、叙事詩を完成させる最後のパーツだ。Con-Humanが潜むダイソン球（惑星本来の中心核を人工恒星に置き換えて覆う球殻）は、この星の命が永遠に失われた証し。『レイフォース』は、かつての故郷に贈る鎮魂歌なのだ。

第8回 レイフォース

“有機体と無機体の整合性理論”を応用したC.L.S.搭載実験機体RVA-818 X-LAY。人類の残存兵力すべてを投入した第二次敵本星攻略戦OPERATION RAYFORCE発動。「システム」=本星を破壊せよ。

AC

■アーケード ■タイトー
■1994年

©TAITO CORPORATION 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

【移植・復刻】

IOS『RAYFORCE』配信中・600円(税込)

PS2『エターナルヒッツ タイターメモリーズ II 上巻』収録・2380円(税抜)



解説

多根清史 (フリーライター)
kiyoshi tane

イラスト

冬野灰馬 highma fuyuno

途切れることなく展開するステージはどこを取っても名場面。迷いに迷いましたが一点だけ選ぶならやはりココでしょう！ 初めて体験した時の震えるような感動を再現しました。



シューティング ゲーム美術館

The Museum of Shooting Game Art



パイロット 名鑑

THE PERSON DIRECTORY
OF THE PILOTS
IN SHOOTING GAMES

蘭未

『慶応遊撃隊』シリーズ ©1993 MarvelousAQL Inc.

前世代国民的貧乳キャラです!!

Text=小川哲弥(メディア・ビュー)



『慶応遊撃隊』の蘭未と聞いてピンとくる人は少ないかもしれませんが、バニー姿の貧乳ロリっ娘、菅野美穂^{かんのみほ}が声を担当、なんてキーワードを加えると「あああのキャラか」と思いついてもらえるかもしれません。よく言えばキャラが立っている、悪く言えば出落ち。そんなキャラがいつぱいいた時代だったんです。『慶応遊撃隊』が発売された1993年は、バブル景気がはじけたやけっぱち志向もあってか、「面白ければ何やってもいい」な空気が全開。「進め!電波少年」や「タモリのポキヤブラ天国」が始まった時期といえはそのノリがわかってもらえらると思います。

そんな社会情勢を反映したかのようなどんよりとしたムードだったメガCD界限(被害妄想)に突如として登場した一輪のあだ花……じゃなくて、未来を照らした大輪のひまわりが蘭未ちゃんなのです。雑誌などで『慶応遊撃隊』の情報を見た時は「ビクターどうしちゃったのよ」と思ったものです。ワンダーメガの時点で、どうかしちゃったのかもしれないが……。

では、蘭未の魅力について語っていくとします。前述のとおりネタは強烈なんです。ガビガビではありませんが、オープニングでは変身シーンも披露。金髪ツインの和服キャラとも言えますよね。でもね、その辺をゲーム中でほとんど放置状態なんです。説明書を読

ビクターのやけっぱち
しかと受け取った!



搭乗
機体

ぽち

蘭未の相棒のドラゴン。ショットを撃たないことでオプション(Jr)を生み出すので、雄雌の概念がないのかも。ビジュアルシーンや説明書では青なのに操作中は緑色。深い意味があるのかもしれない……。

主な登場作品

『慶応遊撃隊』(シューティング)
『慶応遊撃隊・活劇編』(アクション)
『慶応遊撃隊外伝 蘭未ちゃんの大江戸すごろく』(テーブル)



自機が大きい割に弾数多め。ボス戦などは厳しい部分もありますが、安地っぽい場所もあるので、それを見つけると何とかなります

『つたない「蘭末ちゃん」でしたが、あたにかいスタッフの方々に囲まれて伸び伸びと演じることができました。お楽しみ頂けたらうれしいです。ちなみに、「慶応遊撃隊」にプッシュ・スタート! (菅野美穂)
「慶応遊撃隊」同様、みんなで応援してあげてね。



主演は 菅野美穂!

上写真は説明書にある菅野さんからのコメント。「プッシュ・スタート」は、アイキャッチシーン最後の決めセリフです。

むと「秘宝の鍵」を守る守り人(神・ノアの末裔)の一族とか、バニー服は守り人の正装などの設定はあるものの割とほっととき。

難易度は低くはなく、初見ではほぼかわすことができない仕掛けも多い。ボスが倒された後に顔見せのキャラが攻撃してきたり、フオームチェンジ時に当たり判定のあるオブジェクトが後ろから飛んでくるという事例も発生。「覚え」が重要なのはシューティングゲームの鉄則ですよ。でも、『慶応遊撃隊』の場合は、それがステージクリアのための精進というよりは、「気を抜いたでしよ、ほーらこうなった」感が過ぎるんですよ。ここまで散々言ってきた当時のノリが、ここに掛かってくるんですよ。このノリが受け付けられない人には、とっつきにくいゲームとも言えますよね。

ノリ説明が長くなってしまいましたが、ここを突破できれば蘭末は魅力的なキャラクターです。もうそっち系の方々にとっては国民的キャラ。貧乳でバニー姿なんですよ、そりゃ「浮くだろ」と。ちょっと前のマンガ・アニメ界は「はいてない」隆盛の時代でしたが、蘭末は何にもつけてないんです。説明書の裏側がそのまま掲載されるのか? 加工されている(星マーク禁止)のか? ゲームサイド

その後の蘭末ちゃん

エンディングでの発言を有言実行した蘭末は、セガサタンの『慶応遊撃隊 活劇編』(1996年・アクション)に再登場。さらにはプレイステーションの『慶応遊撃隊外伝 蘭末ちゃんの大江戸すごろく』(1998年・テーブル)と活躍の幅を広げています。異例の大出世だったのですが、すごろく以来音沙汰なし。やっぱり、すごろくで声が変わってしまったのがなあ……。ぜひ今、菅野さんの声で復活を。あるいは二代目として梅小鉢のモノマネでも可です。



編集部さんの腕の見せどころでございます。最後に、やっぱり声についても。声優初挑戦だったという菅野さんは、いい意味でも悪い意味でも素人っぽい。テクニクはないけれども、お気楽で能天気な蘭末の声としては相性抜群なのです。そもそも菅野さんの声は特徴的でカワイイので、蘭末役から発展して声優業の幅を広げていけば、天然キャラの声の定番になれたのかもしれないですね。それは、現国民的貧乳の仲間由紀恵さんとかぶります……。どうですかこの締め、バカパクの8・8くらいで自己申告です。

撃てる! 避けられる!
シューティングしたくなるページ

パソコン SHOOTING Magazine

Illustration=
波多野ユウスケ

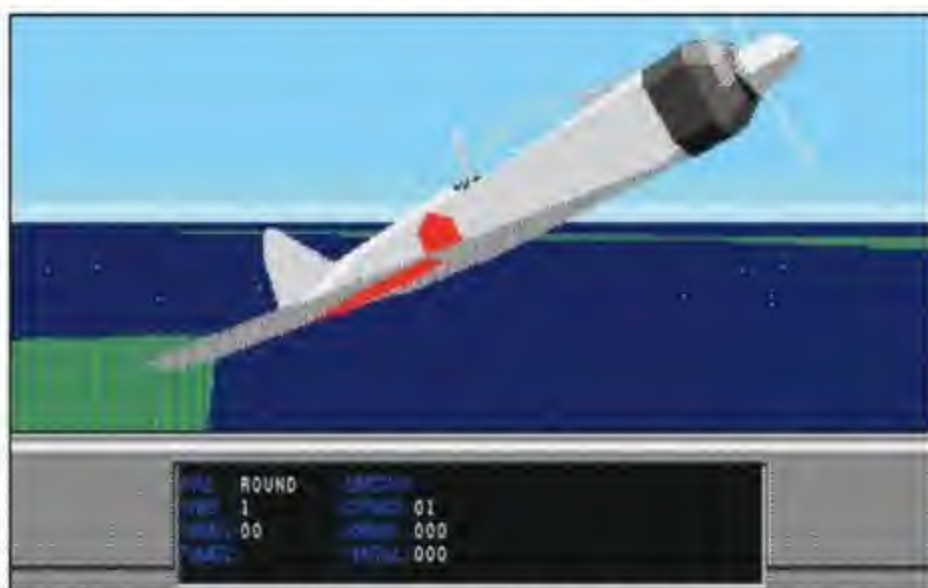
Text=糸井賢一(フリーライター)



零戦記

PC98

■PC-9801 ■システムソフト
■1993年8月 ■11340円
©SystemSoft Alpha Corporation



本作に登場する零戦は二一型という初期のモデル。スマートで美しいシルエットが特徴的だ。作戦によっては隼や紫電改、疾風といった、日本軍の戦闘機を使用することができる

ついてこられるか? この機動力に!!



最強の撃墜王達を擁する台南空が、史上最大規模の作戦に出撃する。零戦の大活躍が今ここに始まるのだ!

巨大な敵に挑むこととなった日本軍。戦の勝敗は、極秘に行動する秘密部隊の活躍かかっていた。

日本の未来をかけ、^{ゼロ}零戦が飛び立つ!

ピーキー過ぎる機体を、
不屈の精神で乗りこなせ!

思い入れはさまざまだけど、おそらく日本人ならば誰もが知っている、第二次世界大戦における日本海軍の主力レシプロ戦闘機「零戦」。こと、零式艦上戦闘機。本作ではプレイヤーは零戦のパイロットとなり、第二次世界大戦中の空を飛ぶこととなるのだが……。メインとなるキャンペーンでは、実際に残る数々の戦いに参加し、ぐり抜けるのが目的ではない。

艦上戦闘機の練習生として訓練を終えた主人公。本来なら正規の艦隊に配属される予定だったが、極秘裏に秘密機動部隊へと配属される。実はこの部隊、山本五十六が「物量に劣る日本が戦争に生き残るには、隠密で活動する部隊が必要だ」との考えから創設した、表向きには存在しない部隊だ。公式には戦死扱いとなり、存在しないはずの人となった主人公たちは、時に正規部隊のオトリとなって敵

軍を攪乱し、時に正規部隊を陰から支えるといった、史実ではない架空の空で日本を救う戦いに身を投じる。

そんな熱くも悲しいキャンペーンの一方で、史実にのっとったソロフライトも用意されている。「ラバウル航空隊」や「血戦ガダルカナル」といった、作戦名から察することが出来る有名な戦いのシナリオが収録されている。作戦は零戦(日本海軍)が主役のものだけ



コクピットからの視界は狭く、逃げる敵機を見失いやすい。矢印キーによる視線移動や、F2キーによる視点移動を駆使すべし

移植・復刻

Windows プロジェクトEGG『零戦記(PC-9801版)』配信中・525円(税込)



零戦と同じく名機と名高いメッサーシュミット（Bf 109E）。ドイツ軍の主力戦闘機だ



付属するマニュアルは63ページものボリュームがある。最低限、操作に関する項目は読んでおこう

ではなく、ドイツやアメリカ側から見たものも存在し、メッサーシュミットやスピットファイアといった、シナリオにのっとった戦闘機を扱うことができる。また編隊を組むことで実在したパイロットとともに、作戦に挑むこともできるのだ。

さて、本作のメインとなる空戦のシステムだが、緻密な操作を必要とするフライトシミュレータだ。ビギナーモードを選ぶことで、ランディングギア（車輪）の出し入れといった細かい操作が自動化さ



僚機として飛んでくれるのは、実在のパイロットたち。驚異的な撃墜数は、史実に基づいたものだ

れ、被弾による性能低下や、急旋回による視力の変化を省くことができるが、それでも初めてのフライトでは、ただ飛ぶだけにてこずらされるだろう。

空戦では敵機を追いかける操作に加え、予測射撃が



キャンペーンは簡単な訓練から始まる。任務を終えた後、基地や空母に帰還することで作戦は終了する

の大半を占めていると言っても過言ではない。操作のコツは、キーの長押しを避けること。特に零戦は入力に対する反応が素早く、そして大きい。押し放しにすると、あっという間に予想以上に動いてしまうのだ。慣れると鋭敏な動きにも予想が立てられるようになるが、それまではキーはチョン、チョンと小刻みにたたいて、調整するとい

愉快な悪役クラウド大佐と素敵な空の冒険

スカイ アドベンチャー



■アーケード
■アルファ電子/SNK
■1989年
©SNK PLAYMORE



青春の アーケード シューティング

祝「ADK 音魂」(146ページ参照)
音源収録記念! アルファ電子中期
の名作シューティングをご紹介します
Text=msm5232(フリーライター)

アルファ電子と シューティング

アーケード業界初の麻雀ゲーム『ジャンピューター』や将棋ゲーム『将棋』、そして初の本格派野球ゲーム『チャンピオンベースボール』や同じく本格的なサッカーゲーム『エキサイティングサッカー』など「業界初」を目指してきたアルファ電子(後のADK)ですが、シューティングに関しては意外とリリースが遅く1984年9月25日にリリースされた『エクイテス』が初のシューティングになります。『エクイテス』は惑星ペテルギウスを舞台に可変ロボットのエクイテスを操作し、スーパーウエポンと、対空対地攻撃を撃ち分けつつ進む『ゼビウス』タイプのシューティングでした。

そして1985年に惑星間レースゲームにシューティング要素を足した『スプレnderブラスト』とアタリ社の名作『スターウォーズ』を彷彿させる3Dタイプのシューティング『ハイボルテージ』を、1986年には戦略型戦車シューティングの『スーパーステイディングレイ』をリリースしました(このまで販売はセガ)。

その後はSNK(当時)と提携し、SNKブランドでループバールシューティングの『バトルフィールド』『スカイソルジャー』をリリースし、今回紹介する『スカイアドベンチャー』へとつながっていきます。この頃からアルファ電子作品に路線変更があり、高い技術力をアピールする作品が減ってきました。1985年にはアルファ電子がイースタン名義で開発した『激走』をSNKが販売しています。そしてこの後両社でNEOGEO(MVS)を共同開発するなど、協力関係が続きます。

現在はアルファ電子/ADK作品の多くをSNKプレイモアが保有し、一部の作品はWii、PSN、Windowsなど現行のプラットフォームでダウンロード配信(※)され、遊べるものもあります。

スカイアドベンチャー

操作方法

8方向レバー Aボタン Bボタン

通常武器 特殊武器

各ステージの最初に自機を選び、8方向レバーで操作。Aボタンでノーマル・ショット、Bボタンで弾数制限有りの特殊ウエポンが、使用可能!

アイテム輸送船

パワーUPアイテム

通常武器のランクを1UP、特殊武器のエネルギー10UP
ABCD 機体を手直し、1UP、特殊武器のエネルギー30UP
1UP、特殊武器のエネルギー50UP

ステージシステム

トータルスコアとステージスコアがあり、ステージスコアの上位者は、賞品がもらえます。

SNK CORPORATION ORIGINAL SEAL

SNK Sky Adventure スカイアドベンチャー

4種類の機体の特長 (C)を取ってパワーUP!

	通常武器	パワーUP1	パワーUP2	特殊武器
A機体	シングル砲	シングル砲+バック	シングル砲+サイド	小型特攻機
B機体	ツイン	ダブルツイン	トリプルツイン	爆弾機
C機体	シングルバルカン	ダブルバルカン	トリプルバルカン	18方向機
D機体	単発20mm砲	単発40mm砲	単発80mm砲	機体ファイヤー

エネルギー10 エネルギー30 エネルギー50

『エクイテス』の画面。メーカー表示はSEGA/ALPHAとALPHA単独のもの2種類ある

『エクイテス』の画面。メーカー表示はSEGA/ALPHAとALPHA単独のもの2種類ある

EGUITES

SEGA ALPHA 1984

CREDIT BB

超・低スコアシューティング

80年代のシューティングゲームのスコアシステムはインフレの傾向にあり、『スターフォース』のクレオパトラの100万点ボーナスはその代名詞とも言えるものです。またアーケード版『B-WINGS』のクリア後強制カンストなどはある意味その頂点と言えるでしょう。本作『スカイアドベンチャー』は最初のザコ敵を1機倒すと手に入る点数はたったの1点です。前作



ステージ開始時に毎回4種類の中から機体を選べる親切設計。メインショットが多方向で、特殊武器のコストも一番安いA機体がオススメではないでしょうか

『スカイソルジャー』や同年に発売されたほかのシューティングでも見られない低スコアに驚かされます。

低スコアといえば忘れられないのが『ホッピングマッピー』ですが、その『ホッピングマッピー』ですら最低点は10点でした。そんなアルファ電子の低スコアは本作だけでなく一部マニアにカルト的人気を誇る『ニンジャコンバット』にも採用され、最初の忍者を倒すと1点しか入りませんでした。これでは1万点すら難しいですね。



ステージ1にて、ジャングルを抜けた先のピラミッドで細かく動く祈禱師。この後ボスが登場するのですが、なんと巨大な邪神像(?)。度肝を抜けます

超スコアライ仕様シューティング

この超低スコアですが、実はこのゲームのシステムに大きくかわりがあります。それはこのゲームがスコアを二つ集計しているという点です。1UPと表示されている横の小さな数字は今までの累計スコアを、その下にある大きな数字はそのステージでのスコアを表示しています。そしてステージクリア時にはその獲得スコアにより、かわいい整備士からのメッセ



嵐の中、雲を抜けるとファンタジックなボスに出会います。この前に出る亡霊と幽霊飛行機に襲われる演出と合わせ、なんとも映画的です

ージとアイテムがもらえます。アイテムもそのステージの最高点をマークすれば1UPがもらえるなどなかなか熱いのです。この低スコアはプレイヤーに自分のスコアを覚えてもらいやすくすることで、次のプレイにつなげるためではないかと思えてきます。

ちなみに同社から後にNEOGEOで出た『クロスソード』のクロレ・アングスタ姫がこの整備士に結構似ています(左写真参照)。この頃のアルファ電子の女性グラフィックは全体的に肉感的ですね。



整備士

『クロスソード』
クロレ・アングスタ姫



右の写真が『クロスソード』の姫。『クロスソード』のキャラクターデザインを担当された牛沢朗氏は『スカイアドベンチャー』ではプロデュースを担当

真の主演 クラウド大佐

本作を語るうえで外せないのは、敵である秘密結社ブルームストの総統クラウド大佐です。毎回ステージ中盤に斬新な戦闘機に乗り決闘に挑むも、プレイヤーが勝つと捨てセリフを吐いて退場するクラウド大佐に、プレイヤーの目はもう釘付けです。ちなみに彼に負けると勝ちセリフを言われるので負けると悔しくて仕方ありません。この大物と小物を兼ね備えたボスはシューティング史上まれに見る



何度負けても威勢の良いセリフと笑い声、そして満面の笑顔で登場するクラウド大佐



『マジシャンロード』に登場するガル・アジースも良い味を出しています。社員ボイスつき

名キャラクターだと思います。アルファ電子はこの後『マジシャンロード』『ラギ』『クロスソー



悪の総統たるもの負けたら人のせい。整備士への責任転嫁はこれ以外にも登場します

ド』でも魅力的なボスキャラクターを登場させており、特に『クロスソード』の魔人ナウシズは、プレイヤーの勇気に敬意を表し、連れ去ったお姫様を解放し、戦いを挑んでくれます。「最強の騎士道伝説」というゲームのキャッチに恥じない名キャラクターでした。クラウド大佐が決闘を挑んでくる戦闘機のデザインは奇をてらったものが多く、弾を撃たずにコウモリを飛ばしてくるボスは『スカイアドベンチャー』ならではだと思えます。その時の捨てセリフが「こうもりを兵器にしるなんていっ



「などというとおもっておるのか愚か者っ!」と続きます。『ラギ』にもありましたね

たやつはだれだ」というのも面白さに拍車を掛けます。

本記事の冒頭で少し触れましたが『スカイアドベンチャー』の前作に当たる『スカイソルジャー』では、時空を超えたバトルが繰り広げられ、『バトルフィールド』といい『ニンジャコマンド』といい、時空旅行が大好きなアルファ電子の一面が見られます。『スカイアドベンチャー』ともども最近ではゲームセンターでの稼働も基板の流通も見かけなくなりましたので、見かけたらプレイするなり押さえておくべき作品でしょう。



ぶらり ゲームセンターの旅

伊勢崎「ニュープラトン」

レトロなアーケードゲームを遊べる
ゲームセンターをぶらりと訪ねて
応援&紹介していくコーナー、
スタート!

Report=msm5232(フリーライター)



『ファイナルファイト』『天地を喰らうII』『D&Dシャドーオーバーミスタ』『ガーディアンズ/電神魔傀II』

新コーナー「ぶらりゲームセンターの旅」第一回は群馬県伊勢崎市のアミューズメントパークニュープラトン。こちらのゲームセンターは最新格闘ゲームの大会開催など(ユーザー主導の開催も含め)積極的なお店です。一方でレトロゲームにも力を入れていて、常時複数台が稼働しています。本誌が取材した日にはシューティングゲームは『ドラゴンスピリット』(連付)、『オメガファイター』『ファンタジーゾーン』(連付)、『エリア88』(連付)、『エアバスター』、『オーライル』と、数々の名作が稼働中でした。豊富な数のゲーム基板を所有され、入れ替えも盛んとのことですので、足を運ぶたびにいろんな名作と出会えそうです。



アミューズメントパーク ニュープラトン

群馬県伊勢崎市東上之宮町1205-1

営業時間 12:00~24:00(火~木) 12:00~24時間営業(金)
24時間営業(土、祝前日) 24時間営業~24:00(日)

【車で行く場合】

北関東自動車道駒形ICで降り、目の前のバイパスを左手(ガスト側)に出る。道なりに10分ほど進み、右手にHonda Cars群馬中央伊勢崎南店が見える交差点を右折する。道なりに4分ほど進むと左手にニュープラトンが見えます。

【バスで行く場合】

JR両毛線/東武伊勢崎線「伊勢崎駅」から群馬中央バスの県立女子大学行きに乗り、「西上の宮」で下車。※基本的に休日は運行していないので注意。



『ドラゴンスピリット』の横には個人的に二押し『闘いの挽歌』



店長
ユマ

私もこの時代のゲームで育ってきたのでいろいろとレトロゲームを置いています。このページを私に見せていただけましたらレトロ台に1クレジットサービス致します。ぜひご友人などをお誘いのうえご来店ください。

部屋をゲー

[それぞれの基板道]

Text=編集部

「本誌スタッフたるもの、自慢の部屋のひとつは持ってるハズだ!」と、それぞれのアーケード基板環境を公開する特別編。読者の皆様からも取材希望やお問い合わせ、お待ちしております。

しせんたんに



あの時あの場所で君に会えなかったら

Text=ジストリアス(フリーライター)

「基板は筐体がないと遊べない」それが長らく筆者の中にあった基板への偏見。「コントロールBOX」の存在を知るまでそれしかないと思い込み、知ってから欲しくて欲しくて「ショーケースのトランペットを見つめる少年」状態になった。

「コントロールBOX」は、大ざっぱに言えばゲーム機本体とコントローラを合体させたようなもので、モニタなどの細かい準備も必要だが、家でアーケードゲームが遊べるようになる夢のハードだ。それをどこで買おうか悩んでいたら、ふと足を運んだハードオフで突如道は開かれた。

【中古・VEGA 9000DX『スーパーストリートファイターII』付・31500円(動作確認済み)】

衝動買いだった。まさにノープラン。買った当初はモニタとの相性なんて微塵も考えていなかったのも、ブラウン管に映し出されたガビガビのザンギエフに唖然となったりもしたが(実はハーネス※)の接触不良)、とにかく最初の1歩は開踏み出せた。

それから全部ノープラン。『豪血寺一族2』を買ったが一部ボタンが対応しておらず、基板屋さんにハーネスのはんだごてを依頼したり、縦シューがやりたいと、パソコンショップで見つけた回転機能付きのパソコン用の中古モニタ(写真右上)を買ったり、そのモニタだと『チャタンヤラクーシャंक』が白黒になるから、中古の液晶テレビを買ってつないでみたり……不器用なりに基板ライフを満喫中です。

買う前から使い込まれたVEGA9000DX、とても大きく重いですが、PCデスクのキーボード用引き出しにピッタリなの!



思いつきで始めた基板貯金。基板所有者の特権、フリープレイでも「1000円の重み」をどうにか再現したくて!



最近マイブームのMVS基板と小型コントロールBOX。キャリーバッグに一式詰めてオフ会に行ったこともありました



※ハーネス コントロールBOXと基板をつなぐケーブル。基板に合った物を使わないとゲームが起動しなかったり、ボタン配置がズレてしまう。



JAMMA規格に統一されるまでのアーケードゲームは、メーカー別で違うハーネスが必要でした



セガのテーブル筐体とアルファ電子の『エクイテス』。この組み合わせを実現したくて、筆者の筐体への道は始まりました



ブラストシティのボタンがひとつだけ違います。これは『スーパーパンチアウト』のダッキング用ボタンで、これだけスイッチのタイプが違うのでそのまま入れています



基板陳列・保管用にスチール棚を導入したところ、基板屋さんみたいになりました



PC-8801FAとX68000PRO、山下章先生の著書と「遊撃手」。起動させているのはスクウェアの『アルファ』

部屋で『エクイテス』をした!!

Text=msm5232(フリーライター)

部屋に筐体を置くというのは自分の大好きなゲームを理想の環境で遊びたいからやる行為だと私は思っています。そこで一番最初買った筐体はセガのテーブル筐体「T-13」で、これは『エクイテス』を当時の環境で遊びたいからでした。その後「ブラストシティ」と「NEW アストロシティ」が増え、基板収納棚やポスターに海外から輸入したマーキー、「オールアバウトナムコ」などの書籍を置いていくうちにゲーセンっぽくなりました。

今は『エクイテス』と『スプレnderブラスト』『ハイボルテージ』とアルファ電子のゲームをすべての筐体に入れて稼働させています。長らく捜していた基板ですので自分の部屋の筐体に入れ、よく音楽が聞こえて遊び放題になった時は感無量でした。せっかくだからとPC-8801FAとX68000PROも設置したので「自分の好きなゲームを理想の環境で遊ぶ」という当初の目標は果たせたと思います。いずれX68000PROを筐体につなぎ『超連射68k』を遊んでみたいと思いますがもう少し先の課題になりそうです。

今は一軒家に住んでいるので音の問題は解決しましたが、昔アパートに住んでいた時にゲームの音が大きめな音量でほかの部屋に漏れてしまったことがあり、近隣の方からおしかりを頂いてしまった……という失敗経験があります。その反省を踏まえてのことですが、近隣の方々のご迷惑とならないような配慮と物件選びも本当に重要な要素になると私は思います。

テーブル筐体くらいならどうしてもなりますが、アップライト筐体を一般家庭に入れるというのは大変な作業になるので、買おうと思ったら下調べも入念にしましょう。

テーブル筐体購入後の注意(本気で)

Text=山本悠作(編集部)

「アラフォー突入の記念品に何か自分を誇りに思える、人生と矜持を投影させた日用品がほしい……そうだとテーブル筐体だ!」というわけで中古筐体を扱う業者さんに思い切って購入を相談。条件は「天板ガラスにキズOK、筐体キズOK、画面焼けOK、コンパネは人気のないもので。筐体の鍵は開けておいてください……」。こうして格安の中古筐体をお迎えしました。最も注意したのは“購入後”のブラウン管の扱い。本来筐体は専門職以外が内部を触るのは危険で厳禁。知識がないと感電死しかねません。家族が誤って内部に触れないようにする配慮も必須。数年前からブラウン管の正しい扱い方を馴染みのゲーセン店員さんに教わったり、「部屋をゲーセンにする!!」(リイド社)を読んだり、ブラウン管から液晶への換装も検討したり……。筐体購入は下準備が本当に大切です。



ブラウン管は感電の危険大！ 電源がオフでも帯電していることがある。要注意

レトロPC・ゲーム専門店

BEEP

PC・家庭用レトロゲーム高価買取!!

雑誌・書籍・グッズもお任せ下さい!!

お電話でのご依頼は0120-549-542

【営業】土・日・祭・祝・年末年始・お盆・お正月・年中無休

HOME

買取の流れ

対応エリア

よくある質問

会社概要

全国送料無料で買取受付中!!

是非ご相談下さい!!

買取のご依頼はこちら

MSX

レトロPC・レトロゲーム

高価買取・出張買取

/X1turbo/X68・FM-7/77/TOWNS/
/PC6001/6601/PC8001/8801シリーズ/
/MZシリーズ/MSX/PC98/ATARI/AMIGA
ポケコン/Apple II/他 家庭用レトロゲーム

高価買取リスト

とこよりも高く買います!!

MSX

ソフト買取強化中!

ソフトを10本以上お売り頂きますと

総額から10%UP!

お電話での買取のご依頼

0120-549-542

受付時間:10:00~20:00 年中無休

24時間受付中!!

インターネットで依頼

mkIII・PCE・MD・PC-88・X68k・MSXなら

まとめ売りが断然オク!!

買取金額 大幅アップ!!

BEEP

高価買取の秘訣

メガドライブ・PCエンジン

買取超強化中!!

詳しくはこちらをクリック!!

レトロPC・レトロゲーム・関連グッズもお任せ下さい!!

8ビットマシンのハード、ソフトをどこよりも高く買取致します。

お知らせ

2014.02.14 PC-8801シリーズの新品の発売を記念して限定した

2014.02.14 秋田県内各店でPC-8801の買取強化中!!

2014.02.14 ゲーム・雑誌・CDなどの買取強化中!!

無料出張買取!!

関東全域OK!!

即日訪問もOK!!

宅配便買取!!

送料無料で箱に詰めて送るだけ!!

まずは、お電話またはメールでお申込み下さい

買取事例紹介

2014.02.14 PC-8801シリーズの新品の発売を記念して限定した

2014.02.14 秋田県内各店でPC-8801の買取強化中!!

2014.02.14 ゲーム・雑誌・CDなどの買取強化中!!

BEEP BLOG

買取事例やレトロPC・ゲームなどをお知らせ

目指せ!! 日本一の PC-8801シリーズ専門店

PC-88シリーズ特集ページへ

ゲームソフトやホスター、パンフレットなどを惜しみなくご紹介

BEEP MAG

個人グッズ販売と各種インジュー

買取募集中のアイテム

大抵のエンタテインメント、特にレトロゲームの買取強化中!!

● NEC PC-98 PC-8801 PC-6001など ● PCエンジン・Duoシリーズ・GT/LT・FX

アーケード基板 買取はこちら

アイテム搜します!!

記事協力店「BEEP」

<http://www.beep-shop.com/>

山本が筐体の購入でお世話になったのが、
こちらのお店「マイコン&ゲーム BEEP」。
全国を対象に送料無料で幅広く
ゲーム関連商品の買取を受付中だ。

【買取商品の例】

- ・アーケード基板、筐体
- ・PCゲーム、PC本体
- ・家庭用ゲーム、ゲーム機本体
- ・ゲームグッズ、ポスター、カタログ
- ・サントラ
- ・ゲーム誌、PC誌
- ・電子ゲーム、etc...

買取申込み時に「ゲームサイドを見た」と
伝えたと買取査定が10%アップ!
【2014年5月25日まで】

販売は同店サイトでの通販のほか「ヤフオク!」での取り扱いも多数展開中。注目商品は同店のサイトやブログでチェックしよう。

素晴らしき シューティングの 世界観。

Text=
卯月鮎(フリーライター)

◎ 今回のテーマ ◎

最強の切り札・ボム!

～戦いを変えた爆弾～

温存しすぎてゲームオーバー

「ボム」というと一般的には爆弾を指すが、ご存知のようにシューティングでは、画面上の敵や弾を一掃する緊急回避的な手段の総称として用いられる。なぜ攻撃力の大きなボムが緊急回避の代名詞なのか。これはシューティング界の七不思議……と思いきや、そのヒントは身近な本誌 Vol.4 の東亜プラン特集にあった。そもそもアーケードにおいて「ボム」の威力をプレイヤーに印象づけたのは1985年稼働の『タイガーヘリ』の「ボンバー」^{うえむらたつや}。開発者の上村建也氏によればボンバーは当初、『攻める人が使う』と考えていたんですとのこと。しかし、温存するとボーナスが入るという仕様もあって、「結局うまい人は使わないので、そこで価値が逆転してしまったようにも思います」(Vol.4のインタビューより)。制作側の意図とはズレたが、攻撃は最大の防御というから、逆転現象も理にかなっているのかもしれない。

さて、現実世界のボム(爆弾)の話に移ろう。爆弾には欠かせない火薬は中国で発明された。黒色火薬は、不老長寿の薬を作る錬丹術の過程で編み出されたようだが、いつ頃、誰の手によるものかは定かではない。とはいえ、すでに11世紀の兵法書「武経総要」^{ぶけいそうよう}には、黒色火薬の調合法が記されている。

火薬を使った兵器というと、世界最古の銃ともいわれる「火槍」が挙げられる。最初期は槍の先に強力な花火を取り付けたものだったが、次第に陶器の破片や石、鉄などが撃ち出されるようになり威力は増していった。槍と思いきや、先端が火を噴く。『いっき』の権べが竹槍ではなく火槍を拾っていたら、派手なシューティングになっただろうに……。

時代は進み、13世紀頃には画期的な金属製の外殻を持つ原初の爆弾「震天雷」^{しんてんらい}が開発された。これは元寇でも用いられ、竹崎季長の「蒙古襲来絵詞」^{たけざきすえなが もうこしゅうらいえことば}には「てつはう」の文字とともに破裂する様子が描かれている。正統派の爆弾以外にも、さまざまな火薬兵器が考案された。面白いところでは、14～15世紀頃の「火龍神器陣法」^{かりゅうしんきじんぽう}という兵法書にある「神火飛鴉」^{しんかひあ}。こちらは翼や尾をつけて飛行を安定させた張りぼてのカラスに火薬を詰めたもの。風に乗って敵陣まで飛んで爆発する。ファンタジー系のシューティングにはもってこいだ。

火薬と出会ったベーコン

さて、中国発の黒色火薬がヨーロッパに渡ったのは13世紀後半。博学を誇ったイギリス人学者、ロジャー・ベーコンが最初に真価を見抜いた。一説には、その威力を憂慮したベーコンは暗号にして製法を秘匿したとも言われる。だが、ベーコンの不安をよそに、火薬は百年戦争時に実戦で使われ始める。アメリカのジャーナリスト、アーネスト・ヴォルクマンの「戦争の科学」によれば、当時無敵を誇ったイギリスの長弓軍に対し、フランス軍は攻撃を仕掛けず、大きな鉄製の壺に火薬と石を詰めて置いた。「火の点いた棒が触れると、耳をつんざく爆発音が轟き、高速で射出された数百個の石がイングランド軍に向かって風を切った」……。こうして一躍戦争の主役に躍り出た爆弾は、その後も進化を続けて猛威を振るう。だが、『タイガーヘリ』登場の1985年あたりから、緊急回避用へと隠居。上級者のプレイ時にはほとんど見られなくなっていった。

写真は『タイガーヘリ』。「ボンバー」は広範囲にわたって敵も敵の弾も消せる強烈な武器。ただし、自機はボンバーを抱えており、そこが敵弾に当たると自動的に爆発する

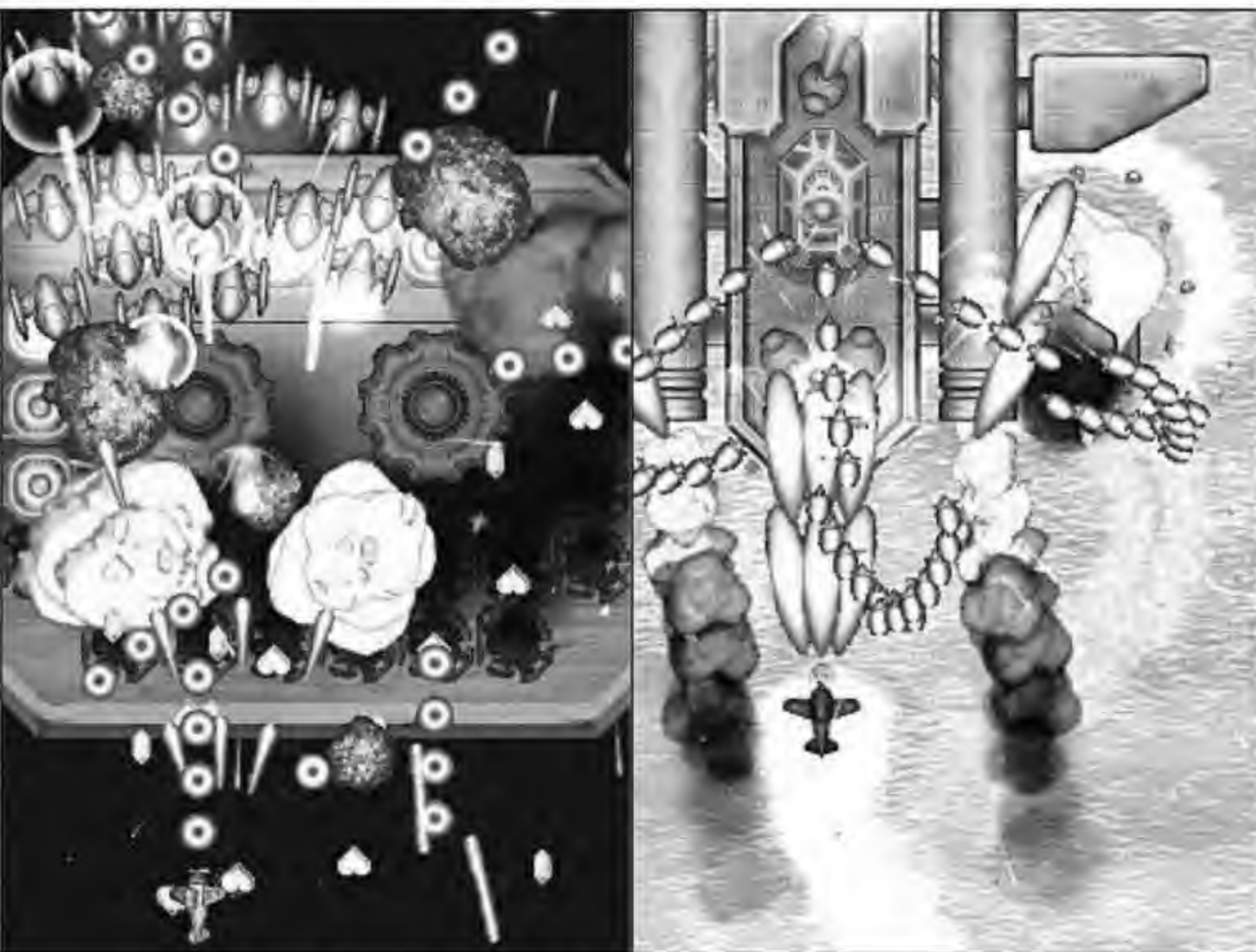


©ARENA

参考文献

ロバート・テンブル 牛山輝代訳「図説 中国の科学と文明」河出書房新社
クライヴ・ポンティング 伊藤綺訳「世界を変えた火薬の歴史」原書房
アーネスト・ヴォルクマン 茂木健訳 神浦元彰監修「戦争の科学—古代投石器からハイテク—軍事革命にいたる兵器と戦争の歴史」主婦の友社

注目の同人シューティング! ①



最高に硬派でレトロで男気溢れる同人シューティングが登場だ。美少女も出てこなければ独自のシステムもない、ただひたすらショットとボムで戦うのみだ!

80年代のシューティングブームのド真ん中を生きてきた連中にとって、たまらない同人シューティングが登場した。今回紹介する『機械種子』がまさにそれだ。

地味で泥臭い色使いの画面は、戦場と化したジャングルの上空を飛来するゼロ戦と敵戦闘機、そして地上を這う戦車たちが彩り、そこには美少女もキラキラした音楽もない。血と油と鉄と錆と火薬のにおいで充満した中を、ショットとボムのみを搭載した頼りないゼロ戦で立ち向かう、男の中の男を

エイティーズ感満載の泥臭いシューティングが登場!



突き進みすぎて、突き抜けちゃってる潔さなのだ。世界観で思い浮かぶのは『飛翔鯨』や『大旋風』といったあたりだろうか。……人によつては『ファイティングホーク』かもしれない。

それにしても本作を同人ショップに持ち込んだ際に、担当者から「女の子が出ないと売れないからなあ……」などと洩られたりしなかっただろうかと、と余計な心配をしたが、無事各種同人ショップで販売中ということとひと安心だ。とにかく本誌読者にこそプレイしてほしい1作であることをまず最初に強く言っておきたい。

本作の敵は宇宙から飛来した機械帝国。圧倒的機械力で各国の首都を破壊し、3ヵ月で人類の総人口を3割も減らしてしまった。3年後の人類の生存率0%と言われる中、ゴマ・デギューベ中佐の立案した作戦をシミュレートした結果、3年後の人類の生存率は0.017%という結果がでた。恐ろしく確率の低い可能性に賭けて、人類

同人&インディーズゲームを
応援する専門コーナー

同人 SHOOTING GAMESIDE

熱い新作が次々と放たれる同人シューティング界。今号はそれぞれ過去と未来のシューティングの姿を投影したかのような2本を紹介しよう!

Text=風のイオナ(FLOOR25)



機械種子

■Windows 7/XP
■あきら小屋 ■2013年8月発表
■1050円(ショップ委託価格)
2013 AKIRAGOYA



残ライフ0状態で自動で発動する「Yamato Soul」を見た目もショットの破壊力も段違いだ

残ライフ0で「Yamato Soul」発動！ 痺れる攻防を体感せよ！

ここでは本作の一番の特徴「Yamato Soul」について解説したい。「Yamato Soul」とは何か？ 直訳すると大和魂だ！ 日本男児たるもの、絶望的な状況こそ、ひるむことなく通常時には出せない力を発揮して敵に立ち向かっていきたいものだ。まさにその大和魂の精神を取り入れた男のシステムである。

本作はライフ制となっており、ライフ=自機のバリアという概念になっている。このバリアがなくなったとき、自動で「Yamato Soul」モードに移行するのだ。このモード中の最大の特徴はショットの超絶強化である。通常時とは比べものにならない強力なショットで敵を破壊し尽くすことができ、例えるなら理性をなくした発狂状態でかつ、裸で敵に特攻するかのような、痺れる熱さを味わうことができるのだ。通常、ライフ0という状況は心細いと同時に常に死を覚悟しているものだ。しかし本作のライフ0はアドレナリンが沸騰するかのようなテンションを引き出してくれる。ぜひ体感してくれ！



こちらは残ライフが1個以上ある状態の通常ショット。攻撃力は低く、連射性も乏しいが、中型から大型の敵に接近して張りついて撃ち込むことで効率よく攻撃を行うことができる

は機械帝国に立ち向かうのだ。

さて、本作は初心者向けなのか、万人向けなのか、マニア向けなのか、という疑問が浮かぶ。しかしその解答はゲームをスタートさせればわかる。画面に表示される難易度選択がVERY HARD一択なのだから。どうかな、もうわかっていただけただろうか。これは決して出オチではない。かといってマニア歓迎、初心者お断りでもない。言うならばキサマらの男気確かめるためのものだ。このゲームをプレイする覚悟を、1個しかない選択肢を選んでボタンを押すことで見せてくれることだ!!

さて、マニア向けでも初心者向けでもないと言った理由はちゃんとある。このゲームはプレイ中にためたお金を使って自機を強化できるのだ。1度のプレイで得られるお金で強化できる箇所はたかが知れているが、繰り返しプレイし、自機を強化していくことで、どんなプレイヤーでも少しずつ先のステージへ進めるだろう。ラストま

でたどり着くのに必要なプレイ時間は確かに人それぞれかもしれない。しかし、本作をプレイするという男気を見せたプレイヤーなら間違いなくラストまでたどり着くことができる。断言したい。そんなプレイヤーたちに最後にこの言葉を送る。「グッドラック！」



左サイドに自機のライフとボム数を、右サイドには自機の強化具合が表示される



今風なスタイリッシュさではなく 泥臭い雰囲気を目指した1作

『機械種子』制作スタッフ

あきら小屋 坂葉インタビュー

常にシューティングのシンプルな面白さを大切にした作品を発表し続けるあきら小屋の坂葉氏。レトロテイストな『機械種子』に込めた思いとは？

Interview=風のイオナ(FLOOR25)

前作『夜光蛾5』の次は 軽めの作品にしたかった

——サークルの立ち上げはいつ頃ですか？

坂葉 初めて自作ゲームを公開したのは1992年頃です。小規模なディスクマガジン(※)での発表でした。同人作品の公開は2002年から、Windows用ゲームの公開は2004年からです。2006年の冬コミに初参加し、同人活動を意識するようになりました。サークルメンバーはずっと僕ひとりです。

——それでは新作の『機械種子』ですが、企画意図から教えてください。

坂葉 前作の『夜光蛾5』に力を入れすぎたので、次は軽めの作品を作ろうと思ったんです。いつもなら10詰め込むところを2くらいに抑え、その代わりに各要素を強調し、シンプルでわかりやすいゲームにすることを目指しました。——世界観が渋く、硬派ですがこ

うした方向にした理由は？

坂葉 常人以上超人未満のタフガイが、機転と腕力で活躍するという物語が好きで、企画との相性も良いことからこの方向性になりました。

——80年代後半のアーケードシューティングの雰囲気を感じます。意識した特定の作品などは？

坂葉 特定の作品というより、シューティングの王道を意識しました。プレイ感やステージ構成はできる限り普通に、今風なスタイリッシュさではなく泥臭い雰囲気を目指しました。ゲーム内の世界には存在しないパワーアップメッセージや得点倍率、過剰な発光などを画面にあまり出したいくないので、エフェクトを抑えています。そのため、画面が地味でレトロ風になっているんだと思います。

——システムもショットとボムでシンプルになっていますよね。

坂葉 自機に多数の能力を持たせてルールを複雑化させる「足し算型」のゲームデザインはあまり好

きではないため、シンプルにしています。あまり凝ったことはして

いませんが、接近戦の火力、敵出現テールの早回し、部位破壊などで、プレイ内容を複雑化させています。また、敵同士に接触判定をつけて重ならないようにし、見た目の敵密度を高くしています。

——難易度選択がVERY HARD！ 択なのに驚き、笑いました。

坂葉 最近のゲームを見ると、「初心者も安心！」とうたいつつ「これじゃ初心者はおぼろしくプレイして終わりで、本当に楽しめてるの？」



※ディスクマガジン コンパイルの『ディスクステーション』シリーズなどが有名だが、小規模なものでは会員が郵送で投稿した文章、音楽、絵などを本部で編集し、フロッピーディスクに保存して会員に発送していた。

【はみだしあきら小屋その1】Q. サークル名の由来は？「あきらめない小屋」「明るい小屋」「秋のラー(古代エジプト語で太陽)の小屋」という意味です。小屋は英語でhutで、山奥にひっそりと佇む素朴な小屋を意味しています。栄枯盛衰の激しい同人界で「ほのかな明かりを目指して、枯葉を踏みしめながらわびしい山中を歩いていたら、こんなところに長年の風雪に耐え続ける小屋が！」という、地味ながらもホッと安心できる存在を目指しています。(坂葉)



『夜光蛾5』

濃いグラフィックが特徴の横スクロールシューティング。濃密な1作なのでぜひプレイしてみしてほしい



『みつくすまるちぶらい』

初音ミクを題材に、『X マルチプライ』を彷彿とさせるシステムが特徴の縦スクロールシューティング

という作品が目につきます。そして自分のゲームも、そう思われるかもしれないので、先手を打って最初から初心者切り捨てっぽくしてみました。

——とは言っても、本作は自機強化によって少しずつ進めるようになり、初心者の方でもゲームがうまくなってきたと実感できます。

坂葉 正直、自機強化はすべてのシューティングに取り入れてほしいです。シューティングがヘタで恥ずかしいので人前でプレイできないという人でも楽しめるものを

作りたいと常に思っています。初心者向けではなく、「がんばる人向け」という位置付けです。また、「すべてのプレイヤーが共通レギュレーションでプレイする」というのがシューティングの世界で常識となっていることも不満でした。この部分を緩めれば2Dシューティングもまだ新しいものができるんじゃないかと思い、強化要素を取り入れました。

——プレイ後に自機強化し、その能力を試すために即再プレイしたくなるデザインもうまいな、と。

坂葉 リプレイ性を高めるという意図はないんですよ。あくまで「自分なりに工夫して最後までプレイする」手段として取り入れているので。ほかにも上級者が細かい攻略を考えるときに、チートモード的に使ってもらえればと。ちなみに強化の上限は1024段階です。とはいえそこまで上げるのは現実的には不可能だと思いますが。

——ゲームを進めると、スコア有&強化無効のMINI HARDが解除

されます。VERY HARDは練習だったんだと気づいて驚きました。

坂葉 いえ『機械種子』ではあくまでVERY HARDメインで、これを正規エンディングまでプレイすることをゴールと考えています。それでは物足りない人のために、旧来の遊び方ができる高難度モードを付けました。シューティングファンの方には、アーケードモードにあたるMINI HARDでハイスコアに挑戦してほしいですね。

——ストーリーもシンプルですね。**坂葉** ストーリーは以前から構想を練っていたものを使っています。

A・E・ヴァン・ヴォクト、バrinton・J・ベイリーといった派手な奇想を炸裂させるSF作家が好きなので、物語の背景はそれっぽいものになっています。でも僕が最高に面白いと思って作ったストーリーやアイデアは、たいてい他人には理解されないもので、ゲーム中ではストーリーや設定を全部カットしました。

——過去作『みつくすまるちぶら

い』『夜光蛾5』も個性的でした。**坂葉** 『みつくすまるちぶらい』は、「ようやく同人の土俵に立てた」と、思えた作品です。『夜光蛾5』は、僕が面白いと思うものや好きなものを片っ端からぎゅうぎゅうに詰め込みました。自分の中では「こんなゲームは後にも先にもこれだけだろう」という感じで、満足感に打ち震えています。

——自分もゲームを作ってみたい、と思ってる方にメッセージを！

坂葉 今はハードウェアの進歩と情報入手の手軽さから、誰でもゲームを作れるようになっていきます。ひとりですべてゲームを作るのは特殊技能みたいな思われたいかもしれませんが、全然そんなことはなく、むしろこれといった特技のない人のほうが、ほどほどのところで妥協ができるため完成の確率が高く、個人制作に向いていると思います。そういう人なら時間さえかければ確実に力はいってきます。みなさんも、ここはひとつゲーム制作に挑戦してみてもどうでしょうか！

【はみだしあきら小屋その2】Q.好きなシューティングは？『グレイウス2』『コーファの野望 エピソードII』『R-TYPE』これらの影響で「シューティング=エンタメ」という認識でいた。その後『レイヤーセクション』『バトルガレック』『首領蜂』『怒首領蜂』で、「一般的なシューティングの遊び方を知りました。ほかに好きなのは『ダーウィン408』『R-TYPE III』『R-TYPE IV』『グレイウス』などです。(坂葉)

注目の同人シューティング! ②



2Dと3Dが派手に交錯するドラマチックシューティング『アスタブリード』。ロボットを自機にした、大胆な演出やストーリー展開が熱いシューティング作品だ!



アスタブリード

Windows

- Windows
- えーでるわいす
- 2013年12月発表
- 2014年1月17日 PLAYISMで配信中
- パッケージ版: 2980円(ショップ委託価格)
- ダウンロード版: 2000円 (PLAYISM 配信価格)
- 2013 Edelweiss All Rights Reserved.



アクションを伴う新感覚シューティングの登場だ!

グラフィックの美麗さに引きつけられる、えーでるわいすの新作『アスタブリード』。本作は通常の2D横スクロールシューティングと思いきや、ステージ途中にダイナミックな視点切り替えが発生して3D視点へ移行するという、2Dと3Dが交錯しながらアクロバティックに進行する。グラフィックや派手な演出が目立つが、本稿



ブレードは接近戦で大ダメージを与えられる。アクション要素の強いシステムでプレイの中心となるだろう

ではあえてゲームシステムに重点を置いて紹介したい。

結論から言うと『アスタブリード』は純粋なシューティングというよりは強制スクロール進行のアクションシューティングだ。その独特のプレイ感、通常ショットのほかにも兼ね備えている2種の攻撃方法によって生み出されている。ひとつめのロックオンは範囲内に取り込んだ敵に誘導弾を撃ち込み、まとめて破壊できるというもの。もうひとつは剣で直接敵を斬りつ



スクロールは2Dから3Dへとアクロバットに切り替わる。本作のダイナミクスを味わえるぞ

2Dと3Dが交差するアクロバットな視点切り替え!



けるブレード。この二つのシステムはこれまでのシューティングでも使われてきたものだ。

ではどこに『アスタブリード』らしさがあるのか？ それはシューティングでありながら3種の攻撃方法が同程度の比率でメイン攻



ステージ最後はボスが登場する。弾避けと撃ち込み感で一番シューティングらしさが味わえる

撃となって進行していく点だろう。こうした複数の攻撃方法がある場合、ブレードのような接近攻撃は扱いが難しくなりがちだが、本作ではこのブレードを生かすためのゲームバランスが取られている。

その理由として通常ショットは連射できるが威力が弱い、ロックオンの威力はそこそこだが連射が利かない。そこで耐久力の高い中型以降の敵を倒すのにブレードが必須になってくる。さらに本作ではこのブレードを効果的に使っていくところ、一番の面白さがある。むしろブレードがプレイの中心と言ってもいいかもしれない。自機の移動は中型の敵を追ってブレードで破壊、その流れの中でザコはショットとロックオンで倒していくという、撃ち込みとは違うアクロバティックな動作が要求されるところが新鮮だ。

アクションを主軸に置いた意欲作シューティングの『アスタブリード』、ぜひプレイしてもらいたい。新たな感覚を味わえるぞ！



シューティングのシンプルな部分を 考えさせられた

『アスタブリード』制作スタッフ

えーでるわいすなる インタビュー

『花咲か妖精フリージア』のなる氏がゲームサイド2度目の登場！ 完成までに2度の大幅な作り直しがあったという『アスタブリード』の紆余曲折を語ってくれた。

Interview=風のイオナ(FLOOR25)

昔の演出シューティングを
今作ったらどうなるか？

—— お久しぶりです。なるさんは「アクションゲームサイド」Vol.1以来ですね！

なる お久しぶりです。『花咲か妖精フリージア』に続いて取り上げていただいてありがとうございます！

—— 早速ですが新作の『アスタブリード』は『エーテルヴェイパー』以来のシューティングですね。

なる シューティングを作りたいって言ったのは僕だけなんです。ほかのメンバーはみんなメカ系が作りたいって言ってたんで。一応『エーテルヴェイパー』の精神的続編っていう流れにしようってのがあって、あとは昔の演出シューティングを今作たらどうなるのか？ って部分を意識しています。たとえばメガCD版『シルフィード』のスタッフが今新作を作ったらこんなゲームになるんじゃないか？ っていう。

—— 『アスタブリード』の構想はいつくらいからあったんですか？

なる 『花咲か妖精フリージア』を作り終わった後ですね。『フリージア』で背景作ってくれてた、こいちさんと僕がメインで作っています。ほかにも何人か仲間がいるんですけど、そういったメンバーで企画段階の時に集まったらみんなメカ系がやりたいって意見が出て。僕はシューティングが作りたいただけだったんで、そこはもう任せるって感じで。

—— 開発中はどうでしたか？

なる 『アスタブリード』ではシューティングのシンプルな部分をいろいろ考えさせられたんですよ。たとえば弾を撃ち込むときの気持ちよさだったり。でも開発初期の頃はそこがすでに気持ちよくなくて。エフェクト、弾の出方、効果音、敵のリアクションなど……。

—— いろいろ試行錯誤があったと。

なる 『エーテルヴェイパー』ってシューティングとしては普通だと思うんですよ。作ってる時も「普

通のシューティングってこうだよ」って感じでアイデアを入れていったおかげで実はいろいろな問題を回避していたんです。で、『アスタブリード』を作ってる時はそれが一個一個引かかってしまってます。その時に、シューティングゲームが作り上げてきた文法のすごさを感じましたね。

—— シューティングを作る人はみんな通る道なんでしょうね（笑）。

なる なので『アスタブリード』では遠回りして、結局シューティングの基本へと行きついた感じですよ。とにかく最初はお約束みたいなものが嫌で。ミスすると次の自機が下から出てきたりとか（笑）。で、僕の好きなシューティングの部分を残しつつ今風な感じにまとめられないかなって思って。結果的に『アスタブリード』は自分なりにうまくまとめられたとは思っています。

—— アクション要素のブレードも導入されていますよね。

なる ブレードは最初に自機が人

【はみだしえーでるわいすその1】Q. 好きなシューティングは？ 好きでありつつ影響を受けているのは『レイストーム』『超連射68k』『神威』の3本。『エーテルヴェイパー』と『アスタブリード』でスクロールが変わる点は『アクスレイ』の影響を受けてると思います。（なる）



この画面は作り始めて約3ヵ月時点でのスクリーンショット。完成版ステージ1の海のシーンと比較するとガラッと変わっているのがわかる

型メカつていうのが決まった時に、それなら剣を持たせたくなくなった。切っかけはそれだけです。

——初期の頃に体験版を出してましたが、そこからかなり変更が？
なる 作り始めて1年後の冬コミに出した体験版は初期のコンセプトで作っていったんですけど……

これがすごくつまらなくて（笑）。ぶっちゃけますね（笑）。

なる シューティングをよく遊ぶユーザーからは微妙な反応で。その理由として「プレイヤーにこれをさせたい」って部分がすごく曖昧だったんです。具体的に言うとなんか選択肢をたくさん与えて好きにしたいって大味な感じで。で、結局ゲームシステムの骨子がないので、どれをしても気持ちよくないという結果が起きてしまった。

——初期の体験版から完成版にかけてかなり変更があったんですね。もうガラッと変わりましたね。ゲーム部分は完全に作り直した感じですか。ジャンルのアクションに近かったのがシューティング寄りになりました。骨子の話で余談なんですけどCROSS EAGLETさんの『REVOLVER360』は回転っていう骨子がしっかりあってそこから発展していったところがすごくいい作品だと思います。新作の『REVOLVER360 RE:ACTOR』は馴染みやすくも新しい、今風の

シューティングのひとつの形として尊敬しています。

——『アスタブリード』はアクションに特化しても面白そうですね。なる 求められてるんだろうな。てのは思います（笑）。でもそっちは初めから行くつもりはなくて。3Dロボットアクションだと規模が大きすぎるので。最初はもっと簡単なゲームを作ろうと思ったんですよ。でも結局ほとんど作り直しました。最初は1年で完成させる予定が2年半かかりましたし。

——ゲーム中には常に会話が流れるという演出も斬新です。なる 演出がゲームの仕様とすごくケンカをするんです。会話を短い道中にすべて納めるためにストーリーとして最低限のセリフに削っていく作業や、ゲームプレイとストーリーを同時に展開させていくのがすごく難しくて……。ほぼ常時操作可能でありつつ演出を両立させるという目標があって、それは達成できたかなと思っています。

——グラフィックや演出に華があって、すごくプレイヤーの興味を引く作品だと思います。この『アスタブリード』という作品に込めた思いや目指したものは？

なる 「商業作品にケンカを売りたい」ってことですね（笑）。

——素晴らしい！（笑）

なる と言いつつ、商業作品を作っている側には「同人なんて所詮この程度でしょ？」って感じで雲の上で笑っていてほしいんですよ。こっちはケンカを売るスタイルなのに相手にされないっていう。そんな関係でケンカし続けていきます。

——読者にひと言お願いします！

なる まず興味を持って遊んでくれたら嬉しいんです。そして同人ゲームはもっといっぱいあるので、『アスタブリード』を遊んで終わるじゃなく、いろいろな作品に触れるきっかけになってくれたらいいな。プレイヤーさんも一緒にやって同人界隈を盛り上げてほしいんです。

【はみだしえーでるわいすその2】Q. 好きな同人サークルさんは？ あきら小屋さんは昔からのファンです。かなり前からあきら小屋さんのゲームで遊んでいますよ。特にひとつ前の『夜光蛾5』はすごいデキなんです。この『夜光蛾5』はみんなに遊んでほしいです。（なる）

上村建也の 好きにせんかい!

ギターの上達が頭打ちで悩む
元 東亜プラン・上村の無責任
発言コラム。今回はほとんどオ
ヤジのぼやき、というか説教臭
くてスマン!

お題は「青春のリアルヒーロー」

上村建也 Tatsuya Uemura

Profile ●東亜プラン在籍時、『タイ
ガーヘリ』『飛翔鯨』『究極TIGER』
『ヘルファイアー』『ゼロウイング』
『アウトゾーン』『ドギューン!!』の
開発と作曲を担当。攻める爽快感
を重視した「がむしゃら」に遊べる
ゲームの作風と曲調がプレイヤー
から熱い支持を集める。現在はバ
ンド「U-Brand」を結成し活動中。



キミには「あの人みたいになりたい!」
と思えるリアルなヒーローはいるか?

昨年後半から今年前半にかけて、往年のレジ
エンドの大物ロック・アーティストの日本公
演が目白押しだ。KISS、エリック・クラ
プトン、ジエフ・ベック、TOTO、ボブ・
ディラン、ローリング・ストーンズ、BONO
more.

彼らにリアルタイムで熱狂していたのは、
私のように現在50代、60代の、所謂、中年・
熟年の世代で、マーケティング的には、西城
秀樹や柏原芳恵などが出演して人気の「同窓
会コンサート」と何ら変わらない。元気で余
裕のある世代の財布を狙った企画だ。

これが全世界的なことなのか、日本だけの
この世代が狙い撃ちされているのかは知らな
いけれども、もともとロック界の外タレには
日本はおいしい市場だったと聞く。それはき
つとファンが皆「熱狂」していたからだと思
う。では我々の次の世代は、どんな人たちか
ら「おいしい」と狙われるのだろうか?

この世のほとんどの生き物が模倣から生き
る術を身につけていると思う。それはDNA
に内包された本能だけで為されている部分も

あるが、知能が高くなるにつれて、その模倣
を基に、より自分の生きる環境に適した術に、
自ら適合させながら進化する。そして人間並
に知能が高くなると、さらに、自分の趣向に
合うように、願望に近づくように、昇華させ
て精神的にも進化する。青春時代に、自分の
ヒーローに憧れて、振る舞いや生き方まで模
倣しようとするのが正にそうだ。つまり人間
の模倣という行為は、心の進化の過程だと思
う。

バーチャルという言葉が無かった我々の世
代は、エンタメのネタはほとんどがリアルな
人間が主人公であった。ミュージシャンや俳
優、スポーツ選手など、誰しも「自分もあんな
風になりたい」と憧れるヒーローがあった
ように思うし、実際にそのヒーローを真似し
て、背伸びしていた時期があったと思う。

今の時代、ゲームやアニメの中には、リア
ルな人間より、もっとカッコイイ、もっと素
晴らしいヒーローが溢れている。それは、作
る人がそう思えるような設定にして作られて
いるのだから当然である。しかし、だからと
言って、今の世代が、実際にそのヒーローを
真似して、背伸びし、格好つけることはある
のだろうか?



昨年末のクラリスディスク×HEAVY METAL RAIDENの合同企画イベント、ゲームミュージックライブ「PHANTASM」(写真)に続いて、2月22日にはピコ8主催の「東京ゲーム音楽ショー2014」に出演。ご来場いただいた皆さん、ありがとうございました。ステージの様子をダイジェストで配信していますのでご覧ください。 http://youtu.be/uXdUGjt_1cA



よく猟奇的な殺人など、信じられない犯罪が発生した際に、逮捕された犯人がゲームやアニメの愛好者だったような場合に「やっぱりね」という感じでそのことを報じられる。まあ犯罪者となると、全体数の内のごく僅かだからそういうこともあるかもしれないが、このように報じられると、ゲームやアニメの

愛好者がみんな危ない人のように思われると憤慨する人も多いだろう。

ゲームは事が上手くいかないとすぐリセット出来るし、攻略情報は簡単に手にはいるから、今の子供たちが打たれ弱い傾向にあるのが、幼少の頃からゲームに馴染んでいることに原因があるかもしれないというようなことは、私も、思わないでもない。しかしバーチャル世界と現実とが混同傾向にあるという見方はいささか乱暴に過ぎると思う。いやむしろ、今の世代の若者達は「現実とはバーチャル世界のようにはいかない」ということを、ことさら冷めた目で認識しているように感じる。セフィロスに憧れても、「自分にはジェノバ細胞が無いんだから」と、彼のようになれるとは最初から思わない。逆に「中二病？」と鼻で笑うだろうが、いっそ真剣に彼のように、冷静かつ勇敢で、責任感が強い生き方をとことん模倣してみたら、きっと周りから一目置かれる奴になれると思う。

酒や煙草を始めたのも「憧れの俳優が格好良く見えたから」というのも昔の世代にはありがちなので必ずしも良い模倣だけではない。「女の子にモテたいから」という下世話なモチベーションでヒーローの真似をすることが、

むしろ大半だろうから、「人間形成において」などという高尚なこととして模倣を語るつもりもない。しかし私としては、もう少し自分のヒーローを真似て、背伸びでも、やせ我慢でも、「あがく」ことがその人の「味」を作るのに重要だと思えてならない。

かっこいい車を、自慢するのではなく、さりげない自分のポリシー表現の小道具として見せるために使う。でも陰で密かにローンや駐車場代を払うために一生懸命バイトする。

自分の確固とした個人の主張やライフスタイル表現のために、収入の大半をつぎ込んでまでも、また数々の雑用に時間を取られてまでも、一人暮らしを貫く。決して女の子を連れ込みやすくすることが目的であることなどはおくびにも見せてはならない。

そういった「あがき」の一つとして、自分が、そのリアルヒーローに惚れ込んだ理由となった、人間性であったり、スキルであったり、とことん模倣してみることは、きっと自分の「色作り」に役立つと思う。

人知れず背伸びしろ！ 見栄を張れ！
さらば与えられん。

Shooting Game Music & Shooting Game Video ARCHIVE

げ き お ん
撃音!
GEKI
- Shooting Sound -

春は出会いと別れとシューティングの季節である。新たな部屋、近所に見つけたゲーセン——そこでの最初の1プレイは好きなシューティングでキメてみてはいかがかな? それでは今号の「撃音!」ゲームスタート!

Text=風のイオナ(FLOOR25)

<< >> || ■ >>>

SHUFFLE REP

(※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です)



細江慎治WORKS Vol.3 ～ドラゴンセイバー～

- スープレコード
- CD 2枚
- 2013年12月13日
- 2800円(税抜)

『ドラゴンセイバー』を隠し曲も含めて基板から新規録音し、2枚組で収録。前作『ドラゴンスピリット』の流れをくむ細江氏の爽快なフュージョンサウンドが豪華なシステムII音源で楽しめる。「水没都市」と「地じん」の大空を羽ばたく壮大なスケール感、「化石」のダークな神秘さなど、各曲の個性も聴きどころ。安井洋介氏得意の軽快なサウンドと、古代祐三氏のギターをフューチャーしたハードなアレンジ両曲もGOOD!

【収録内容】

- ・オリジナル音源、アレンジ2曲収録



プロギアの嵐 サウンド& アートコレクション

- スープレコード
- CD 1枚、データCD 1枚
- 2014年2月28日
- 3200円(税抜)

以前一度サントラ化されていた『プロギアの嵐』のサントラが装いも新たに再登場だ。BGMはCPシステムII版とオリジナル音源の両方を完全収録し、ジャケットは井上淳哉氏の描き下ろしとなっている。ステージ1の「蒼き空へ」で聴ける重厚感あるミドルテンポのリズムに乗った悲壮感漂うメロディは、『プロギアの嵐』の物語と相まって感情を大きく揺さぶられる。泣きメロ好きならサントラだけでも十分楽しめるぞ!

【収録内容】

- ・CPS2 ver 音源、オリジナル ver 音源収録
- ・開発資料集(データCD)



ギガンデス サウンドトラック

- スープレコード
- CD 1枚、DVD 1枚
- 2013年9月27日
- 3000円(税抜)

1989年にイーストテクノロジーからリリースされた、ちょっとマイナーなシューティング『ギガンデス』がサントラ化。まずステージBGMのメロディがガンガン耳に入ってくことに驚かされる。歌メロのような流れるメロディが印象的なステージ1、ちょっと不思議な空間をメロディで演出してくれるステージ3と4など、中毒性高し。古き良きFM音源の時代を思い起こさせてくれるザラついたサウンドも耳に心地よい。

【収録内容】

- ・オリジナル音源収録
- ・ギガンデス攻略映像 インフィニティムービー収録(DVD)
- ・元イーストテクノロジースタッフによる開発秘話収録(DVD)



スコルピウス サウンドトラック

- スープレコード
- CD 1枚、DVD 1枚
- 2013年9月27日
- 3000円(税抜)

「ゲームスト」を発行していた新声社が唯一リリースしたX68000向けのオリジナル作『スコルピウス』がサントラ化。サウンドは高濱祐輔氏と中瀬憲雄氏による共作で、90年代の作品ながら80年代後期あたりの音をイメージしたサウンドが印象的。所々ナムコテイストを感じるのは中瀬氏の存在感か。アーケードゲーム大好き集団が自分たちのオリジナルシューティングを作るというデッカイ夢を乗せた本作はBGMにもその思いが乗せられている。

【収録内容】

- ・オリジナル音源収録
- ・開発スタッフによる制作秘話収録(DVD)



Rom Cassette Disc In NATSUME Vol.3 Powered by TAITO

- クラリスディスク
- CD 2枚
- 2014年2月26日
- 3000円(税抜)

同レーベルのナツメサントラ第3弾は、スーパーファミコンのナツメ製タイトータイトル3作を収録。風情ある和風テイストと力強いメロディが印象的な『奇々怪界』の2作に、SFテイストの『ザ・ニンジャウォーリアーズアゲイン』も名曲ぞろい。ステージ6と7で聴けるラストへ向かう高揚感にゾクゾクくるぞ!

【収録内容】

- ・奇々怪界～謎の黒マント
- ・奇々怪界～月夜草子
- ・ザ・ニンジャウォーリアーズアゲイン
- 各オリジナル音源収録



VOID・ギア ／渡部恭久

- CD 1枚
- スープレコード
- 2013年9月27日
- 2000円(税抜)

2013年にリリースされたWindows用の横スクロールシューティング『VOID・ギア』のサントラ化。サウンドは『メタルブラック』『旋光の輪舞』などに代表される渡部恭久氏。無機質なビートと予測不可なメロディが交錯する、特徴的なテクノサウンドをメインに構成。「boss F1」などで聴けるアンビエント風のBGMも独特の世界観を演出している。

【収録内容】

- ・オリジナル音源収録



「そつおめしき」 「時空庁時空1課」 「東京特許キョ許可局局长!!」 太鼓の達人 オリジナルサウンドトラック

- クラリスディスク
- CD 1枚
- 2014年3月29日
- 1000円(税抜)

表題曲3曲収録の『太鼓の達人』ミニアルバム。切なさ胸キュンが高速で炸裂する「そつおめしき」、近未来感漂う「時空庁時空1課」の作詞作曲は、Kawagenこと川元義徳氏によるもの。「東京特許キョ許可局局长!!」の電波度もクセに!

【収録内容】

- ・各オリジナル音源、むずかしいMIX、おにMIX、オフボーカル収録



ADK音魂

- クラリスディスク
- CD 4枚
- 2013年12月28日
- 4200円(税抜)

プレイステーション2用ソフト『ADK魂』の-spin オフとも言えるサントラが登場。全8タイトルをCD 4枚組に詰め込んだ大ボリュームで、ADKの音魂を感じられるだろう。ギターのチョーキング音が印象的な『ニンジャコンバット』、ハードなギターのローコードでグイグイ押していく展開がたまらない『ニンジャコマンドー』、ファンタジー世界をロックサウンドで彩る『マジシャンロード』、キラキラなポップさを放つ『ティンクルスターズプライツ』、コミカルでワクワク感溢れるキュートな『ラギ』、ニンジャシリーズの魂を受け継ぐハードなサウンドで魅せる『NINJA MASTER'S ～霸王忍法帖～』、チープな音源ながらも多彩なフレーズと音で楽しませてくれる『ギャングウォーズ』、ラストは同じくレトロな音源でシューティングサウンドの爽快さを演出する『スカイアドベンチャー』が締めしてくれる。

【収録内容】

- ・ニンジャコンバット
- ・ニンジャコマンドー
- ・マジシャンロード
- ・ティンクルスターズプライツ (MVS)
- ・ティンクルスターズプライツ (ネオジオ CD)
- ・ラギ
- ・NINJA MASTER'S ～霸王忍法帖～
- ・ギャングウォーズ
- ・スカイアドベンチャー
- 各オリジナル音源収録

TOPICS

テクノソフト新盤音楽CDが登場



『サンダーフォース』シリーズに代表されるテクノソフトのゲーム音楽CDの新盤が、テクノソフト公式サイトで通販受付中だ。品切れで入手困難となっていたCDの新盤に加えて、『THUNDER FORCE II』全曲+アレンジ1曲を収録した新譜も登場。

<http://www.tecnosoft.com/store/>

“ワールドレコード級”に聞いてみた日本のシューティングの魅力 [ハイスコア]は世界の共通言語 ～知られざる海外のプレイヤー事情～

海外のゲームシーンで見かける“Shmup”というワード。これは“Shoot them up”の略で、海外マニアの中ではシューティングゲームそのものを指す言葉だ。今回はトップシューターのインタビューから、知られざる海外シーンの現在に迫る。

Text & Report=大瀬子ヤエ(大瀬子屋)

取材協力=ジョン・ロジャース、ジュリアン・アヴァラー

※本記事でのスコア情報などは、すべて2014年3月現在のものです。



なぜ頂点を目指すのか?
海外シューターに直撃!

今回は、海外のShmup系サイトで活躍する3人のトッププレイヤーにメールインタビューを依頼した。取材はすべて英語で進行。掲載に際しては意識を含めていたことをあらかじめご了承ください。尋ねたのは左掲の9項目。ゲームや達成したスコアにまつわるエピソードから日常生活まで、海外シューターの人となりや海外シーンが見える質問を用意した。

【質問の内容】

- Q1:シューティングとの出会い
- Q2:最もプレイしたゲーム
- Q3:プレイ環境について
- Q4:あなたにとっての思い出のスコア
- Q5:モチベーションを維持するコツ
- Q6:欧米プレイヤーが足りないもの
- Q7:やり込む理由/その上で犠牲にしたもの
- Q8:尊敬するプレイヤーや影響を受けたプレイ
- Q9:最後にメッセージを!



“abschüssig”
fromドイツ

ドイツ南部のフライベルグ在住。PS2版『HOMURA(ほむら)』で2,616,555,000という当時世界一スコアを樹立(海外掲示板 Shmups Forumより)。初めてのゲーム体験は80年代前半だが、スコアラーとしての活動は『HOMURA』が初。

World Ranker File

#1
『HOMURA』
海外トッププレイヤー

A1 ビデオゲームとの出会いは80年代前半。その体験のほとんどは旅行先で過ごしたフランスでのこと。当時のフランスは最先端のゲームがたくさんあったんですよ。シューティングへの関心もその頃から。でも、初めて触れたタイトルは何か忘れてしまいましたね。『HOMURA』との出会いは2010年。プレイステーション2版でした。

A2 やはり『HOMURA』です。このゲームは自分のゲーム体験の中で初めて“スコア稼ぎ”を意識したゲームでした。このゲームに

は練習モード(注:ステージセレクトなどの機能)が存在しないので、ただひたすらゲームの最初から最後まで“とおしプレイ”をするほかに大変でした。初めて掲示板で世界一を達成した後は、この先どこまで伸ばせるかが全く想像できませんでした。さらに、やり尽くした感もあったのでプレイを1年半ほど完全にやめていた時期もありました。

A3 所持ハードはプレイステーション2とXbox 360です。プレイでは“Keio”と“eolki”の遅延ゼロ変換機を使ったセガサターンパ

ッドを使用しています。私はアーケードスティックではなくパッド派なんです。モニタは縦置きにした21インチのソニートリニトロンですよ（右ページ右上写真参照）。

A4 思い出のスコアは二つあります。ひとつは、2011年3月に達成した『エスプガルーダ』アレンジモードの4億3100万点というスコア。欧米ではトップスコアですが、まだ稼げる余地はいっぱい残っています。いつかは更新したいですね。このゲームのスコアシステムはともやりがいを感じさせるもの。ケイブのベストゲームだと思っています。

もうひとつは『HOMURA』。2011年4月には当時の日本“全一”スコアを超えることができたのですが、まさか自分が達成できるなんて思ってもなかったから、その後は更新することが楽しくて仕方なくて（笑）。やがて、日本人プレイヤー、“YOH”さんとのスコア更新競争が始まったのですが、2012年12月には新しい“世界

一”スコアの26億1600万点が出せました。後に“YOH”さんに抜かれてしまいましたが、壮絶なデッドヒートをしていたその頃が『HOMURA』を最も楽しんでいた時期でしたね。

残念ながら今の私の攻略法では現在の世界一スコアを超えることは難しいでしょう。このスコアを出した“YOH”さんのリプレイ映像があればぜひ見たいですね。日本の“YOH”さん、この記事を読んでいますか！

A5 楽しいと感じられなくなったらプレイをやめる。これに尽きます。また、シューティングをしていないときは趣味のスノーボードを楽しんでいますよ。

A6 欧米のプレイヤーは普段、日本のスコアラードほど努力をしていないし時間を投資していないからですね。時には、われわれもそのことを認めずに「持って生まれただけの才能がないから」と言い訳をしてしまう傾向があります……。

A7 それは、自分にとってシュー

ティングが本当に楽しいものだから。そして、ハイスコアを目指してやり込むのはシューティングを最大限に楽しむ方法です。

A8 あまりに多くてひとりに絞るのは難しいですよ。私が『HOMURA』をプレイし始めたころは、インターネット上にこのゲームのスーパープレイ映像が存在しませんでした。

shmuys.comという著名な掲示板のメンバー“third_strike”氏が欧米のトップスコアを持っていることを知っていたので、彼にリプレイ動画の提供をお願いして、頂くことができました。この映像で見かけた攻略がなければ、私の世界一スコアは不可能でした。彼には感謝してもしきれないほどです。

あと、これまで見たシューティングプレイで最も感銘を受けたのは、“GODHAND”氏による『ガンバード2』と“SYO”氏による『ドラゴンブレイズ』でした。

A9 エンジョイ！

ゲーム紹介&ランキング事情

HOMURA

2005年にリリースされた戦国時代をモチーフにした縦スクロールシューティングゲーム。開発は『サイヴァリア2』でも知られるスコーネット。家庭用移植では2005年12月にPS2版が発売されている。ゲームセンターではNESiCA×Liveで配信中。現在のアーケード版全一スコア（※）は“YOH”氏による2,801,422,000。これが世界一だ。

主人公「焰^{ほむら}」の武器は通常ショットと刀。画面上部の「抜刀ゲージ」がフルのときに抜刀は使用可能。主人公の周囲に刀を振ることで、敵弾に対しては弾き返しの効果が、さらに敵本体には斬り攻撃の「奥義・雷撃斬」と、続けて繰り出せるダッシュ攻撃「奥義・七閃斬」で倒すことが可能。斬り攻撃で敵を倒すほどに倍率が上昇。これがスコア稼ぎのキモになる。



©SKONEC ENTERTAINMENT 2005 ALL RIGHTS RESERVED

※本誌掲載のアーケード版スコアは「アルカディア」誌掲載の最新スコアを参照いたしました。また、本稿ではアーケード版とコンシューマ版のスコアを同一に扱っています。



"Gus"
from アメリカ

アメリカ中南部のテネシー州、ジョンソンシティに在住。『虫姫さまふたり Ver.1.5』はウルトラモードでカウンターストップ(3,999,999,999点)になるが、2013年6月にXbox 360版で海外プレイヤー初のカンストクリアを達成。

#2
World Ranker File
『虫姫さまふたりVer.1.5』
海外初カンストクリア達成

A1 数年前、現代のゲームが自

分に向かないことに気づき『グラディウス』などオールドシューティングに挑戦してみたところ、新たな可能性を感じたんです。続いて『怒首領蜂』に触れてみたら、最初のクレジットから完全に打ちのめされましたね。これこそ頂点だと！すぐにケイブの新作シューティングを求めてXbox 360を購入しました。もうひとつの契機は『Prometheus』氏が書いた攻略ガイドと出会ったこと。これを読んで「稼ぎ」の面白さに目覚めました。

A2 もちろん『虫姫さまふたり

Ver.1.5』のウルトラモードです。も

う、どれくらい時間を費やしたのかはわかりませんが、1000時間をはるかに超えているのでは？
A3 Xbox 360、居心地良い椅子、小さな平面ブラウン管テレビ。私の場合、それだけで十分です(笑)。
A4 2011年3月にXbox 360版『Ver.1.5』購入。しばらくは30億点を目標に、少しずつやり込んでいました。しばらくして、『エスプガルーダII』にも着手したんですよ。こちら8億点が出せるまで上達しました。でも、どちらも極めるのは困難なことに気づき、

「そこそこのスコアで両ゲームを続けるか」、あるいは「ひとつのタイトルに絞るか」の選択に迫られました。その時、偶然にもウルトラモードのスーパープレイ動画に出会い、大いにインスピレーションを受けました。すぐに、ウルトラモードにかかる決断をしました。まずはオールクリアとカンストの個別達成の挑戦から始めました。クリアはすぐに達成したのですが、カンスト達成は、大学が「進歩」の邪魔になってその5ヵ月後。カンストクリアに至ってはさらに200時間を費やし、達成したのは2013年6月でした。

A5 ジャズを聞いたりライブに行きます。シューティングをうまくプレイすること、楽器をプレイするのは一緒だという説は、非常に納得できます。偉大なジャズを聴いていると、シューティングのスーパープレイと同じインスピレーションを受けますから。リラックスするときは、何といっても日本のプロレス。特に199

0年代の全日本プロレスが大好き！小橋建太がアイドルです。
A6 欧米ではコレクター気質のプレイヤーが多いからか、自己満足でプレイしている人たちが多いのではないのでしょうか。
A7 私は「人類唯一の義務は愛すること」という発想が好きです。人が秘める可能性を発揮するには、社会一般の評価に従ってはダメ。愛することに向けて自分の道を拓くほかありません。だから、社会的なプレッシャーに屈服せず愛することを続けている「オタク」は



居心地のいいソファはスコアに必須!? 住居のある街は大学以外にめばしい場所がないので、シューティングに集中する環境としては完璧だとか

胸を張って愛していることをすれ
ばいいのです。シューティングは
唯一私が本当に好きだと悟ったも
の。そのために何かを犠牲にして
いるという感覚はありません。

A8 “CHUBOW” というプレイ
ヤーを尊敬しています。『Ver.1.5』
ウルトラモードで今まで学んでき
たものはすべて彼のリプレイ動画
のおかげ。彼は『虫姫さま ふた
り』のコンストを達成してから何
年間もやり込みを続けていてトッ
プクラスのプレイヤーです。影響
を受けたプレイは日本のNAK氏
の『虫姫さまふたりブラックレー
ベル』極弩モード56億点のリプレ
イ動画。プレイ自体がアートと感
じました。「わっしょい in Europe」
(※)で披露した最高にアツいプレ
イを含めて、彼の動画をいくつも
見たことがあります、やはりこの分野
のゲームはこうプレイされるべき
だと悟りました。

A9 「巨大な痛みのみが、精神の
究極の解放になる」——フリード
リヒ・ニーチェ

ゲーム紹介&ランキング事情

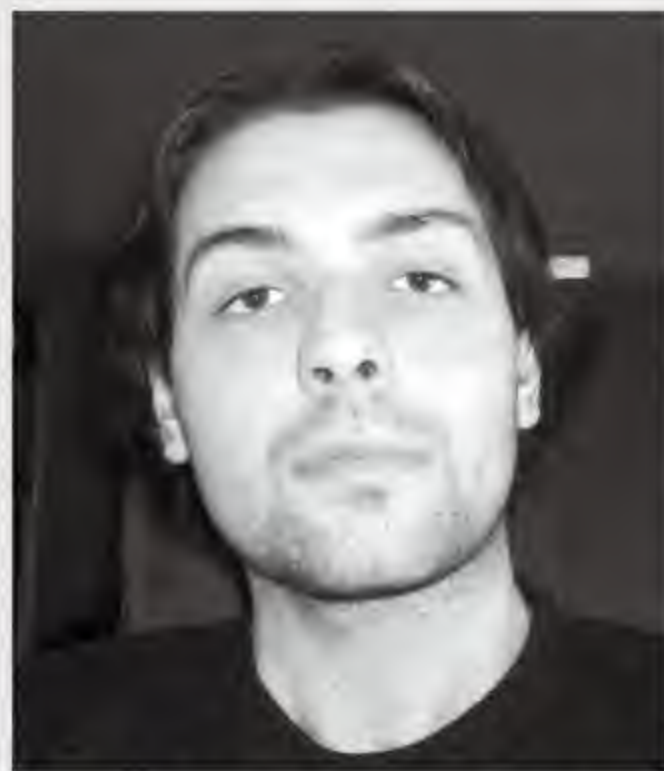
虫姫さまふたり Ver.1.5

『虫姫さまふたり』は、ヒット作『虫
姫さま』の続編として、2006年10
月にアーケードで稼働開始。開発は
ケイブ。同12月に修正版『虫姫さ
まふたり Ver.1.5』に進化。現在
稼働中のほぼすべてが『Ver.1.5』
で、このバージョンが事実上の標準
となっている。2009年にはXbox
360で『Ver.1.5』が発売。また、
iOS版も配信中。

3つのモードが選べて、それ
ぞれ難易度と攻略の仕方が異な
る。ノーマルモードは初心者向
けモード。マニアックモードは
序盤から“いかにも”な弾幕が
繰り出される避けの快楽を堪能
するモード（敵の弾速は遅い）。
ウルトラモードはお約束の“と
にかく激ムズ”なモード。特定
の敵を倒すと一斉に敵弾が消え
る“弾消し”だけに頼れず、避
けの技術も必須となる。



©2006,2009 CAVE CO., LTD.



“NHK Iconoclast” from アメリカ

アメリカの北東部、マサチューセッツ州の郊外
在住。『虫姫さまふたり』のアレンジ版『ブラッ
クレーベル』（以下『BL』）で最強難度を誇る
極弩モードの世界プレイヤー。Xbox Live
のリーダーボードで現在も1位に君臨する。

World Ranker File

#3

『虫姫さまふたりブラックレーベル』
Xbox 360リーダーボード1位

A1 きっかけは『RAIDEN
FIGHTERS ACES』でした。北米
版リリースの直前にゲーム系揭示
板で大きな話題になっていたので、
興味がいって購入してみたのです。
同作収録の『RAIDEN FIGHTERS
JET』にとってもハマってしまい、気
づけば1億点達成の実績解除に挑
戦していました。ここで「シュー
ティングって楽しい！」と気づい
たんです。

A2 『虫姫さまふたり』です。6
00〜650時間くらいこのゲー
ムをプレイしているのではないで
しょうか。その時間の多くは『虫

姫さまふたりブラックレーベル』
の極弩モードと、『虫姫さまふた
り Ver.1.5』のマニアックモードで
すよ。

A3 家庭用ゲーム機とPCは
ASUSの“PA248Q”というモニタ
に接続しています。コントローラ
はセイミツのレバー“LS-58”と
同社ボタンを実装したGambaの
“QARAE”アーケードスティック
です。

A4 『ブラックレーベル』極弩モ
ードで達成した5,646,696,715とい
うスコア。もともとは45億点ぐら
いを目指そうと思っていたのです

※「わっしょい in Europe」 フランスのゲームイベント「Stunfest」にて開かれた、日本でのゲームライブ「わっしょい！」の海外出張版。詳しくは本誌前号
Vol.8「海外STG事情」にて。

が、Xbox Liveのリーダーボードを確認したら近いスコアの人がひしめき合う激戦だったんですね。上位全員のリプレイを観察、点数を記録するなどマメに勉強して、トレーニングモードで練習。自分のプレイを改善させていきました。自分よりひとつ上位の人を超えたら、さらにその上位を目標にしたプレイを繰り返す日々。つまり、リーダーボードに素晴らしいスコアを残してくれたプレイヤーたちがプレイし続けるモチベーションを与えてくれたのです！

A5 シューティング以外のゲームをプレイすることですね。スコアアタックに集中できないときは、いったん手を止めてほかのゲームをプレイします。やはりゲームって楽しい！というのを常に思い出すことが大切なんです。

A6 日本では、同じゲームで競いあったり、アドバイスをしあうプレイヤーのコミュニティがありますからね。何百時間どころか何千時間まで費やす覚悟ができてい

る究極のプレイヤーが集まって競う人がいれば、全員のスキルがその分上がるのも当然ですよ。

アメリカではゲーセンがほぼ絶滅しているので、コミュニティはオンラインの掲示板に集中します。日本人と比べて技術向上に努める人たちが少ないのですが、このようない理由は私たちの言い訳になりますね……。結局は日本を含めたアジアのプレイヤーが技術的に優れているのは、誰よりも熱心だからなのです。

A7 ゲームをプレイするときはいつも楽しんでるので、犠牲とは思いません。自由な時間を費やす一番楽しい時間だと考えています。もともと、単に暇があふれているのかもしれないですが(笑)。

A8 『GEA2-ISO』というプレイヤー。彼はさまざまなゲームにわたって驚異的なスコアを達成しています。いつか、彼のスキルの半分以上にまで到達したいですね……。最も感銘を受けたプレイは『ブラックレーベル』極弩モードで70億

点を達成した『ZAP』というプレイヤーのスーパープレイですね。攻略方法がとても独創的で、完璧に近い実行力を持っているのです。今まで見てきたプレイの中では最高のものです。

A9 インターネットは海外の私たちにとってスーパープレイが見れる唯一の環境。日本のみなさんのプレイはいつもニコニコ動画で拝見しています。たいへんありがたく思っていますよ。もっと多くの素晴らしいプレイ動画を海外の私たちにも披露してくれると嬉しいですね。

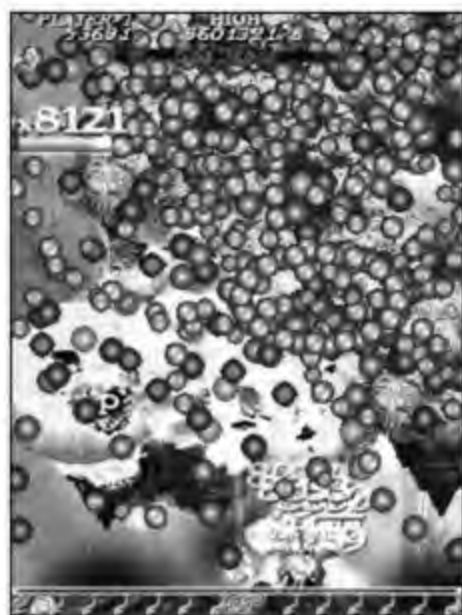


フィギュアもチラリと見える机。なお現在は『怒首領蜂 最大往生』に挑戦。昨年末には1,244,908,095,011(タイプB/レーザー強化)の記録を達成している。

ゲーム紹介&ランキング事情

虫姫さまふたり ブラックレーベル

『虫姫さま ふたり Ver.1.5』をベースに、ルールや難易度の変更を施したアレンジバージョン。ケイブ歴代のアレンジ版に倣って『ブラックレーベル』の名を冠する。アーケードは2007年12月に稼働開始(150枚限定出荷)。Xbox 360版は『虫姫さま ふたり Ver.1.5』の有料ダウンロードコンテンツ【1500円(税込)】としてプレイが可能。



『ブラックレーベル』では弾幕ゲームならではの可能性をさらに追究したアレンジが施されており、敵や弾幕、スコアアイテムなどの出現数が増大している。スコアラーにとって注目は、ウルトラモードの代わりに搭載された極弩モード。前バージョンのウルトラモードから敵配置と弾幕が一新。スリルを求めてやまないプレイヤーに向けた究極仕様だ。

Shoot them up!

海外“Shmup”系 ウェブサイトナビ

情報提供=ジョン・ロジャース

海外シューターの コミュニティを一挙紹介

さて、ここからは海外のシューティングプレイヤーが集まるインターネット上のサイトを紹介します。インタビューでも語られているが、海外プレイヤーは日本と違ってシューティングのコミュニティはオンライン上に頼らざるを得ないのが実情。オンラインで紡がれる生の声から、海外シューティングプレイヤーの愛情と情熱が伝わるだろう。

掲示板

Shmups Forum

<http://shmups.system11.org>

英語圏シューターが集まる老舗サイト

英語圏プレイヤーの間で最もポピュラーな情報交流掲示板。設立は1997年という歴史あるサイトで、ベテランプレイヤーも多く集う。ハイスコアから最新のシューティング情報まで扱う、シューティングコミュニティの中心地だ。

掲示板

Shmup

<http://www.shmup.com/>

仏語圏の総合情報サイト

上記英語サイトとは別の、フランス語による情報交流掲示板。こちらもハイスコアや最新ニュース、ゲーム販売までを網羅。最新機能として、ハイスコアのデータベースの運用が開始。
<http://hiscores.shmup.com/>

掲示板

shmupemall.com

<http://shmupemall.com/>

PC & 家庭用機の最新ニュース

こちらも仏語圏向けサイト。PC 同人ゲームから現行の家庭用機を対象に、シューティングにまつわる最新ニュースを掲載。取り扱うタイトルはニッチなものが多く、マニア度がかなり高い。また、レビューも充実している。

掲示板

TRIGGERZONE

<http://www.triggerzone.de/>

独語圏のシューターならココ!

独語によるシューティング情報サイト。こちらもほかと同様に最新ニュースやレビュー、ハイスコアなどで構成されているが、ファン同志のコミュニティ機能が充実。自慢のコレクションやプレイ環境を紹介するコーナーもある。

動画

Shooting Game Weekly

<https://www.youtube.com/user/STGWeekly>

注目作を攻略するウィークリー番組

毎週1タイトルをピックアップ。トッププレイヤーを招き、そのゲームの攻略やエピソードを披露している。最新回では『クリムゾンクローバー』や『赤い刀』を披露する回も! 英語圏コミュニティの中心になりつつあるという。

動画

TeamSuperPlayLive

<https://www.youtube.com/user/TeamSuperPlayLive>

スーパープレイ集団の激アツ映像

前号でも紹介した、フランスで有名なプレイヤー集団“Team-SuperPlay”によるYouTubeチャンネル。さまざまな分野のスーパープレイを番組形式で披露するが、やはり華はシューティング。“Stunfest”のプレイ動画もある。

動画

Bullet Heaven HD

<https://www.youtube.com/user/Serraxor>

レトロからスマホゲーまでフォロー

YouTubeチャンネル内に“Bullet Heaven HD”という、シューティング専門番組を展開。現行ハードからレトロまであらゆるシューティング(ほぼすべてが日本のゲーム)を紹介している。2014年2月現在エピソード93まで進行中。

動画

jammplay

<http://www.jammplay.com/>

アーケード作のプレイ動画集

投稿型のプレイ動画サイト。扱うものはタイトルが示すとおり、アーケードゲーム(とそのコンシューマ移植版)が中心。ジャンルは基本的に何でもアリのようなが、投稿作品はシューティングが圧倒的に多い。

スコアへの挑戦 それは世界共通の心

日本ではマイナーな分野と呼ばれるようになって久しいシューティング。しかし、日本以上にプレイヤーやコミュニティが少ない環境にもかかわらず、日本のタイトルでスコアの可能性を追う海外プレイヤーの求道者さながらの姿勢には「参りました!」と言いたくなる。彼らの言葉を聞いてあらためて感じたのは、シューティングゲームという分野の秘める可能性。インターネットという媒介を経ることで新たなシューティングの楽しめ方が普及する予感。世界規模で再発見されつつあるshmupの動きは、日本のシューティングファンも決して見逃してはならないぞ!



『R-Type Dimensions』のPS3版で選べるアレンジBGM音楽が、世界観よりもゲームの楽しさを広げてくれる明るめのアレンジで聴いているだけでご機嫌です!

シューター
楽園の
住人たち



山本: 本誌編集長。昔は『スタソル』で11連射できたのが最近では10連射。見た目は中高生。



みどり: 本誌デザイナーでしかないゲーオタ女子。シューティングもシューター(FPS)も大好きよ。

前 号Vol.08の『暴れん坊天狗』の焼酎に大笑いでした。これを見て思ったのですが、シューティングに合ったお酒、作ってみたら面白そーかなあ……と……メーカーさん、やってみませんか(笑)。(栃木県/TAKA) 数年前に編集部のお酒を飲みながら『ネメシス'90改』をみんなでやったら、パワーアップを失敗するわ、誰も一面ボス倒せないわで、飲酒プレイは危険だと思った。

み お酒のつまみは×6000だったつけ。

< Vol.09のドラゴンスピリット特集にて少しお手伝いをさせていただきましたが、あの後PS3版ランキングに変動があったりして特集効果があったのかなと、少し嬉しくなりました。まだまだ続けて行きます。有難う御座いました。(宮崎県/パイは365番)

み あつ、パイさんからの投稿だわ! PS3版『ナムコミュージアム・comm』収録版の『ドラスピ』、オンラインランキング参加人数が増えたのは嬉しいね。

山 ライバルの数だけゲームは楽しくなるね。人ゲームを誌面でとりあげてもらえる

同 と即売会で買うとき大いに参考になります。(福島県/佐藤伸吾)

み お目当てのサークルができたり、即売会への遠征が楽しみになるよね。

残 業続きの毎日。手軽にできるゲームボ

ーイのシューティングゲームを寝る前にやっています。疲れた体に小さい画面でやるゲームは心地よいです。(兵庫県/もぐお)

山 『突撃! ポンコツタンク』はポンコツな俺でもやればできる、って励まされるね……。

み そんな深読みしないよ!

シ ユーティングのクレン味の二つに破壊美(爆発パターンやSE等)があると思う

のですが、これはシビれた! と思われる破壊シーン等は何かありますか? ちなみに私はガレッジやメタブラですね。(埼玉県/いち)

山 爆発といえば『メタルスラッグ』……あ、これはアクションシューティングか。

み 私は『タイムパイロット』の自機ヤラレSEが印象深いか。絶望的な爆音がまたたまらんのよ!

今 よく会うゲーム仲間は学校での友人ではなくゲーセンで出会った全く接点のない者たちが20年以上つきあっているとい

かんじである。やはりゲーセンは私たちがいた者には大事な場所なんだなあとつくづく思います。(大阪府/「コチヨ」コチヨ忍者)

山 お酒の席が大人の社交場なら、ゲーセンは子どもの社交場なんですよ。

み 近頃はご年配さんたちが同年代と若者との交流場にもなってるみたいだし、全年齢対応ゲーセンも求められてるわよね。

ゲ ームに対する情熱がこのところ著しく低下している自分にとって、この本はとて

も眩しいです。でもそれを直視できなくなってる自分が悲しいです。(群馬県/いいのさ)

み 疲れたら帰ってくる場所! 故郷はゲーム、くらいの気持ちで気楽にまいりましょう!

山 次号は……年内春頃予定です!



「ゲームサイド」シリーズの電子版が「BOOK☆WALKER」で購入できるようになりました。PCやスマホからアクセスしてご利用ください。「BOOK WALKER」と検索!!



【山口県/TEN HEAD】『R』と双璧をなす存在感のアイレムシューティング! (山)

【高知県/MGO】辰年ならぬシーホース年、今年もよろしく! 『ソリティ馬』の若駒に「ゲームサイド」と名付けては無勝引退を繰り返す毎日です。(み)



『マジカルチェイス』



MICRO MAGAZINE オンラインストア
http://micromagazine.net/shop/
「ゲームサイド」シリーズなど、マイクロマガジン社発行物の電子版(PDF)を販売中! お買い得な「製本版+電子版セット」も各号数量限定販売!



【福島県/ブレンバスタ】R-TYPE 特集号にRが登場する因果をこえて星の海を渡っていこう。(山)



【愛媛県/煮モノ】平たく言うと「ヴァリス」みたいな「スペースハリアー」風3Dシューティング……遊びたい! (山)

編集部Twitter、更新中!!
@gameside

ほぼ毎日更新中!! 無料のミニブログTwitterの編集部公式アカウントです。ゲームの話題や日常のつぶやきが満載。Twitterに利用登録をしていない方でも、編集部の発言は誰でも自由に閲覧できます。お気軽にご覧ください!



GAMESIDE BOOKS 公式ページ
http://gameside.jp/

ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「ゲームサイドブックス」をお届けして参ります。最新号の発売情報、内容の試し読み(PDF形式)は、上記の公式サイトにて随時公開! また、メールマガジン「ゲームサイドひみつ情報」(無料/不定期発行)の登録&登録解除も、こちらのサイトから受け付けています。



おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係
Mail: gs@gameside.jp URL: http://gameside.jp/

■「GAMESIDE」のジャンルをもっと増やしてください! RPGを特集した「RPG SIDE」の制作をお願いします。(青森県/レトロゲーム大好き)
山 RPGが……。語るべき名作が多いね。み おおっ!? フラグ立っちゃうかも!?

Free Play

2013年末、
突然“それ”は現れた

ガイアブレイカー

Wii U

■Wii U ダウンロードソフト
■ユビキタスエンターテインメント
■2013年12月25日
■1890円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©Ubiquitous Entertainment Inc.
GAIABREAKER TM

クリスマスに彗星のごとく現れた、
注目の縦スクロールシューティング
ゲーム。輝く希望を胸に、いざフタ
を開けてみれば……。

Text=ジストリアス(フリーライター)

このゲームやめますか？
それともつづけますか？

突然だが、みなさんは「つかまされた」経験はないだろうか？ 期待して買った新作ゲームがあまりに期待外れで、しばらく開いた口が塞がらない……そんなときはすぐにでも中古ショップに売りに行くか？ それとも「いずれ面白くなる」と信じ、眉間にシワを寄せつつゲームを続けるか？ 時は2013年のクリスマス、自宅とある新作シューティングに興じた者たちは、そんな究極の選択を迫

られていた。その地獄の使者こそ、Wii U初の2D縦スクロールシューティングゲーム『ガイアブレイカー』である。

リリース当時、挙げられたゲームの感想を聞くと「ロード時間長い」「グラフィックしょぼすぎ」「動きがもったりする」「変に情性が働いて自機が滑る」「何で左右移動しかできないの？」「これで1890円って……あと余った10円はどうすりやいいの？」などとクレームのバーゲンセール状態。さらに、ゲームをプレイ後にしか投稿できないユーザー評価で、最低の

星ひとつが大半を占める現実がすべてを物語っていた。

筆者を含め、この問題作を買ってしまったプレイヤーはどうしただろうか？ ダウンロードソフトだから売れることもできず、本体からゲームデータを削除し、忘却の彼方へ追いやった者もいるだろうが、本作のMiiverse(※)では連日ゲームの攻略状況を報告し合い、プレイを続けるユーザーが何人か見られた。「買ったからには絶対にクリアしてやる」と言わんばかりの執念は、もはやゲームを純粋に楽しむことができない者同士の怒りと悲哀に満ちており、筆者も脳内できやりーばみゅばみゅの「もったいないとらんど」を再生しながら、その輪に加わった……。

そうして遊び続けた本作だが、最初はダメだと思っていたものが、少しずつ楽しく感じられる……不思議な感覚があった。本作のシステムを理解し、積極的にロックオンレーザーで敵を倒すと、スコアが伸びてエクステンションやすくな

るし、ボス戦ではわかりにくいパーツを破壊していくと、その分攻撃が弱まるなど、一応は作り込まれている部分がある。おかげで当初の問題作という認識から、「それなりに楽しいゲーム」程度には自分の中で再評価ができた。

とはいえ、ゲームの楽しさと金額はあまりにも釣り合っていないし、筆者の感想もあくまで「やむなく遊んでいたら少しはマシになった」というものでしかない。本作を人に薦める気は毛頭ないが、どんなゲームでも遊び続ければ何かが変わるかもしれない。そんな可能性を教えてくれるゲームだった。



※Miiverse Wii Uのゲームには、ゲームタイトル別に専用のコミュニティが存在し、インターネットに接続し、ユーザーたちがゲームに関するテキストやイラストなどを自由に書いて投稿することができる。

山本 悠作 やまもと・ゆうさく(編集部)

PCエンジン版『R-TYPE II』は僕の父がノートにスコアを記録するほどハマっていた唯一のSTG。今思えば4面で終わりという小規模さはSTG初心者でも練習次第でクリアできる手頃さなのかも。

高橋 みどり たかはし・みどり(デザイナー)

ゴマンダーをデザインしたデザイナーを礼賛し続ける、しがたのゲーオタ女子。まさか自分が作った本にノイバウテンとRainbow ArtsとFactor5の話題が載るとは……もはや一片の悔いなし!

ジストリアス じすとリアス(フリーライター)

正月に放送されたゲーム連動ドラマ「MISSION001 みんなでスペースインベーダー」。シンプルな内容ながら、視聴者全員でスコアランキングに参加できるステキな番組でした。続編に期待。

天野 譲二 あまの・じょうじ(TOKYO-MEGAFORCE)

FM TOWNSが発売されてから四半世紀。もう殆どの方の記憶の彼方に去っていったでしょうけれど、私は執念深く追っていました。FM TOWNS版『R-TYPE』が成仏できるよう、皆様も合掌していただければと存じます。

有田 シュン ありた・しゅん(シティコネクション)

最近、ジャンルを問わず意欲的なスマホゲームが続々とリリースされていて、毎日楽しませてもらっています。皆さんもお薦めのタイトルがありましたら、ツイッターとかで教えてください!

糸井 賢一 いとい・けんいち(フリーライター)

花粉撃退シューティング案。敵機、花粉や杉の木。ステージ、花粉の舞う林。ボーナスアイテム、対策グッズ。花粉症プレイヤーの心を折ること受けあい。書いていて目が痛くなってきた……。

上村 建也 うえむら・たつや(マジックシード)

「東京ゲーム音楽ショー2014」にライブ出演させてもらった。ゲーム音楽というネタだけで、とても多くのファンが集まってくれたことに驚きと喜びを隠せない。人生まだまだ捨てたもんじゃなないな。

卯月 鮎 うづき・あゆ(フリーライター)

インドネシア発の学園伝奇スマホシューティング『インヘリテージ』をプレイ。インドネシアの神話・伝承を詳しく調べようと本を採るもなかなか見つからず。知りたいことが多いのだが……。

msm5232 エムエスエムゴーニーサンニー(フリーライター)

HOT・BがFM-7で発売した『ラリバツパ野球団』がそのタイトルからは想像できないくらい面白かったので3DSあたりで移植してとお星様に願う毎日です。88版とS1版は出てるのでしょうか。

大瀬子 ヤエ おおぜこ・やえ(大瀬子屋)

今回の「海外STG事情」はいかがでしたか。本企画は盟友ジョンのシューティング愛があつてこそ実現したもの。ほかならぬ私自身が発見の連続なのです。国産シューティングの力って偉大だぜ!

小川 哲弥 おがわ・てつや(メディア・ビュー)

「東京エンカウント」を愛してやまないわけですが、レギュラー復活しないかなあ……。あ、あとホビー系のwebショップを近々開店する予定。あっと驚くオリジナル商品を企画しております。

カイゼル ちくわ かいぜる・ちくわ(フリーライター)

記事執筆のため、久々に『R-TYPE TACTICS』&『II』を起動したら、確認程度のはずがついつい数時間没頭。現在は入手困難ですが、広く万人にプレイしてみたいゲームです!

風のイオナ かぜのいおな(FLOOR25)

今号の進行中にインフルエンザになってしまいました。倒れた僕の体内へ『Xマルチプライ』の自機X-002が侵入しウイルスをすべて撃沈。無事これを書くまで回復しました。めでたしめでたし!

勝田 周 かつた・しゅう(フリーライター)

あとがきは何を書こう……とネットをしていたらiTunes Storeで『Crimson Dragon』のサントラが配信されているのを発見したので即購入。うーん、早くこの曲をバックに大空を飛んでみたい!

ラスト・ダンスにはまだ早い編集後記

ゲームサイド横丁

小山 祥之 こやま・よしゆき(A.M.P.GROUP)

当時アイレムのあった岡本興産ビルに出入りしていました。懐かしい名前に、大阪のメーカーが元気だった頃を思い出した。放たれた多くのフォースの輝きに敬意を表しながら現代を生きます。

塩田 信之 しおだ・のぶゆき(フリーライター)

一迅社から「真・女神転生IV ワールドアナライズ」が出ております。今号の「R世界の解説」と同じように、ゲームの世界観を解説した一冊となっております。興味がありましたら、ぜひ。

高岡 昌己 たかおか・まさみ(フリーライター)

地元クラブが降格し、自分の応援するクラブが降格し、家族が応援するクラブが降格。私は呪われているのか。そう思ったとき脳裏をよぎったのは、DCやN64といった好きなゲーム機の姿だった。

多根 清史 たね・きよし(フリーライター)

PS4買いましたが、PS Plusに加入すると無料で遊べる『RESOGUN』がアツい! 『ジオメトリウォーズ』×『ディフェンダー』の超豪華版という感じで、シューティングの未来を見た思いですよ。

多摩川 かせんじき たまがわ・かせんじき(武蔵野プロ)

今回の記事もあつてずっと気になっていた『R-Type Dimensions』を購入。改めて『R-TYPE』のシステムの妙を堪能しております。動かしているだけで楽しいって素晴らしい!

富島 宏樹 とみしま・ひろき(フリーライター)

『クイズマジックアカデミー』最新作のレトロゲーム検定に挑戦。『アウトゾーン』(タイトー)の自機のショット名を問うとかマニアック過ぎ! 意地で全国2ヶ台の順位を叩き出しました。

hally ハリー(VORC)

80年代最強のFM音色使いといえば川田宏行氏、古代祐三氏、崎元仁氏、山中季哉氏、そして石田雅彦氏、しかし何故か石田氏だけ功績が十分語られてこなかった。今回の記事を機にぜひ再評価を。

VHS ブイエイチエス(フリーライター)

「私は17年後から来た。ユーズド・ゲームズ最新号を授けよう」「誌名違うな」「お前が今遊んでるR-TYPE IIIを書いている」「えっ」「レゾンの基板を買ったが記事は不採用だ」「アルユメ……」

富士 京都 ふじ・きょうと(フリーライター)

はじめまして! 富士京都と申します! セガ・マークIIIは我が故郷、ということであまり馴染みがなさそうなハードの『R-TYPE』について書かせていただきました。あの頃に帰りたいですね!

冬野 灰馬 ふゆの・はいま(3Dクリエイター)

PS4が発売されました。画面のすごさを見るとCG絵描きとして嬉しい半面、時代に追いつくのが大変! って思っています。がんばって次号でも燃えるイラストやります。ヨロシク!

FLO フロウ(漫画家)

幼少時にダブルクレイドル筐体と出会ったのは旅行先のホテルのゲームコーナーでした。あの時父親の膝の上でプレイして強烈な衝撃を受けなければ確実に今の自分は居なかったでしょう。

箭本 進一 やもと・しんいち(フリーライター)

満を持しての『R-TYPE』特集。いずれの作品も心に残る『R』に関して書かせて頂いているのですから、いろいろと恐れ多くて身が引き締まる思いでした。今も緊張が解けません。

Y ワイ(ゲームクリエイター)

初めてのゲーム関連の原稿でドキドキしながら執筆しましたが、今回担当した『LEO』は特に思い入れのあるタイトル。プレイしてくれる方が一人でも増えていただければ望外の喜びです。

【バックナンバー購入方法】

●amazonなど、ネット通販のご利用 各ネット通販サイトにアクセスの上、利用規約に沿って、ご利用ください。

●お近くの書店でのお取り寄せ ①お近くの書店にて、書店員さんに「本の注文」をご相談ください。②「購入したい本誌の名前と号数(例:シューティングゲームサイドVol.〇)」「購入したい冊数」「お客様の住所・氏名・電話番号」を、書店員さんにお伝えください。③書店に本誌が届くまでの日数は、書店や地域によって異なります。ご注文の際に書店にご確認ください。



シューティングゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-378-3 A5判・1280円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。シューティングゲーム関連記事を大幅加筆収録●ナムコ・アーケードSTG特集、「ナスカの地上絵」誕生秘話●グラディウスの宇宙07改●ダライアスの深層 EXTRA VERSION



アクションゲームサイド Vol.A

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-407-0 A5判・1300円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●ロックマン シリーズ特集、有賀ヒトシ インタビュー再録&イラスト再録●ナムコ・アーケードアクション特集●アクションゲーム名作選●イラスト再録:井上淳哉、KEI、ササトモ、シガタケ、鈴木康士●セガ道



シューティングゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-348-6 A5判・1200円+税

●ダライアスバーストAC●ライジング・エイティングSTGの軌跡●バドソンSTG キャラバン戦士の記憶、高橋名人インタビュー●同人STG座談会●スペースインベーダー インフィニティジーン●ゲーム音楽:ベイススケイプ●アストロトリッパー



アクションゲームサイド Vol.B

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-416-2 A5判・1200円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●悪魔城ドラキュラ シリーズ特集●今こそ誇れ!! メガドライブ●ゲームヒロイン グラファイター●マドゥラの翼&トモちゃん●死霊戦線●フォーセット アムール●ニンテンドーDSで遊ぶゲーム&ウオッチ



シューティングゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-365-3 A5判・1300円+税

●グラディウスの軌跡●ダライアスバーストAC 開発者トークショー誌上再録●星霜鋼機ストラニア●まもるくんは呪われてしまった!〜冥界活劇ワイド版〜●ZUNTATAシューティング音楽史●SNKシューティングの記憶●ゲーム音楽:藤田晴美



アクションゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-402-5 A5判・1200円+税

●ワルキューレの冒険・伝説・栄光、川田宏幸インタビュー●マリオブラザーズ シリーズ●機装狼兵ガンハウンドEX●閑乱カグラ Burst・紅蓮の少女達●LA-MULANA(ラ・ムラーナ)●コード・オブ・プリンセス●墨鬼 SUMIONI



シューティングゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-371-4 A5判・1300円+税

●ギャラガ30周年とUGSF構想●魔女っ子シューティング特集●爆烈軍団レネゲード●スターフォックス64 3D●スティールダイバー●ダライアスバースト ACEX●エスカトス●星霜鋼機ストラニア●ゲーム音楽:k.h.d.n.●ゲーム音楽:古川もとあき



アクションゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-429-2 A5判・1200円+税

●メタルギア シリーズ特集、メタルギア ライジング●ドラゴンスクラウン●アホ毛ちゃんばら 並木学&堀井直樹インタビュー●さよなら海腹川背 近藤敏信インタビュー●ひなのふわふわドリーム ですよ☆インタビュー



シューティングゲームサイド Vol.4

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-384-4 A5判・1300円+税

●東亜プラン特集、上村建也&弓削雅稔インタビュー●鋼鉄帝国 開発秘話●PixelJunk サイドスクローラー●虫姫さま(iOS版)●PLAYISM●ゲーム音楽:慶野由利子●ゲーム音楽:葉山宏治



アクションゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-443-8 A5判・1238円+税

●メタルスラッグ シリーズ特集●地球防衛軍 シリーズ小特集●ジャレコの名基板「メガシステム1」の時代●アホ毛ちゃんばら 並木学&堀井直樹インタビュー●スチームワールドディグ●アルカディアスの戦姫●MISSION TO DEPTHS



シューティングゲームサイド Vol.5

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-389-9 A5判・1300円+税

●サンダーフォース特集●ダライアスバーストSP●Sine Mora●ヴァルヘリオ●IOSシューティング入門●ワイルドガンズ 開発秘話●オーバーホライゾン 開発秘話●ゲーム音楽:慶野由利子●ゲーム音楽:国本剛章



アドベンチャーゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-426-1 A5判・900円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●テッド・ゾーン&リップルアイランド●アイドル八犬伝 制作者インタビュー●竹本泉ゲーム特集●美少女ノベルゲーム読解講座●ヒューネックス●ノスタルジア1907 幻のシナリオ、四井浩一インタビュー



シューティングゲームサイド Vol.6

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-410-0 A5判・1200円+税

●ドラゴンスピリット25周年記念特集、細江慎治&fatsuyaトーク&サイン会レポート●セビウス30周年トリビュートアルバム●ギンガフォース●DODONPACHI MAXIMUM●Super Chain Crusher Horizon●ゲーム音楽:山中孝哉●ゲーム音楽:国本剛章



アドベンチャーゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-436-0 A5判・1200円+税

●アドベンチャーゲームの歴史●MISSINGPARTS●風雨来記3●STEINS;GATEシリーズ入門●脱出アドベンチャー●遠藤正二郎インタビュー(メガCD未発売作: 銀河鉄道999、PS3最新作: 解放少女SIN)●クーロンス・ゲート再検証!



シューティングゲームサイド Vol.7

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-419-3 A5判・1200円+税

●ギャラクシアンを作った男たち●VECTROS・小倉久佳音画制作所●カラドリウス●VRITRA●DODONPACHI MAXIMUM●GUN FRONTIER、METAL BLACK、DINO REX トークショーレポート●ゲーム音楽:斎藤康仁



アドベンチャーゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-450-6 A5判・1300円+税

●ファミコン探偵倶楽部●5pb./MAGES.志倉千代丸●『@SIMPLE DLシリーズ』+α●ルードダブル、中澤工●システムサコム ノベルウェアの時代、鈴木幸一●RPGツクールから生まれたアドベンチャーゲームたち●ゲームブック特集



シューティングゲームサイド Vol.8

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-439-1 A5判・1238円+税

●ジャレコ・シューティング特集●メルダック・シューティング特集●ナムコ音源伝説●RCベルグSTGカラーレジンキット●「デコカセットシステム」を救い出した人々●新下関「マホイベ3周目」●フランス「Stunfest」●ゲーム音楽:高濱祐輔



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著

ISBN978-4-89637-354-7 AB判・2200円+税

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー 須田剛一氏へのインタビューも収録。

【ゲームサイドブックス有力取扱店一覧】

毎号、本誌を入荷いただいているお店です。一部のお店では、バックナンバーのお取り扱いも頂いております。
在庫状況は各店に、ご相談ください。

【書店】

TSUTAYA サーマンパーク店	北海道千歳市東郊1-4-1-3
ジュンク堂書店 盛岡店	岩手県盛岡市大通2-8-14 MOSSビル3F・4F
ミライア 本荘店	秋田県由利本荘市東梵天257
まつもと書店 ラッキー店	秋田県横手市十文字町仁井田東22-1
北真堂 天童店	山形県天童市北久野本2-4-6
サンライズ 御幸ヶ原店	栃木県宇都宮市御幸ヶ原町59-11
ジュンク堂書店 高崎店	群馬県高崎市八島町46-1 高崎ビブレ6・7F
ジュンク堂書店 大宮高島屋店	埼玉県さいたま市大宮区大門町1-32 大宮高島屋ビル7F
竹島書店 草加店	埼玉県草加市西町976-1
芳林堂書店 所沢駅ビル店	埼玉県所沢市日吉町1-11 所沢ステーションビル2F
宮脇書店 行田持田店	埼玉県行田市持田964-1
COMIC ZIN 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-7 高和秋葉原ビル
書泉ブックタワー	東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
有隣堂 ヨドバシAKIBA店	東京都千代田区神田花岡町1-1 ヨドバシAKIBAビル7階
書泉ブックマート	東京都千代田区神田神保町1-21-6
くまざわ書店 コミックランドビーワングランデュオ蒲田店	東京都大田区蒲田5-13-1 東館6F
紀伊國屋書店 新宿南店	東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤタイムズスクエア
紀伊國屋書店 新宿本店 Comic&DVD フォレスト	東京都新宿区新宿3-17-7
芳林堂書店 高田馬場店	東京都新宿区高田馬場 1-26-5 FIビル3・4・5F
芳林堂書店 コミックプラザ店	東京都豊島区西池袋1-18-2 藤久ビル西1号館B1
ジュンク堂書店 池袋本店	東京都豊島区南池袋2-15-5
真光書店 本店	東京都調布市布田1-36-8
まんが王 八王子店	東京都八王子市東町1-10 グランデハイツ1F
有隣堂 コミック王国横浜駅西口店	神奈川県横浜市西区南幸1-4-B1F
有隣堂 センター南駅店	神奈川県横浜市都筑区茅ヶ崎中央1-1 (市営地下鉄センター南駅構内3F)
文教堂書店 鶴ヶ峰店	神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰2-30
BOOKSなかだ 本店 コミックラボ	富山県富山市掛尾町180-1
島田書店 花みずき店	静岡県島田市旗指488-1
三洋堂書店 上前津店	愛知県名古屋市中区大須3-10-16
ヴィレッジヴァンガード イオン扶桑店	愛知県丹羽郡扶桑町南山名高塚5-1 イオン扶桑SC2F
宮脇書店 千里丘店	大阪府摂津市千里丘東3-7-27ブランドール千里丘1F
明屋書店 下関長府店	山口県下関市才川2-12-7
ブックイン高知	高知県高知市旭駅前町18
喜久屋書店 小倉店	福岡県北九州市小倉北区京町3-1-1 セントシティ北九州アイム9F
クエスト 小倉本店	福岡県北九州市小倉北区馬借1-4-7
ジュンク堂書店 福岡店	福岡県福岡市中央区天神1-10-13 メディアモール天神B1~4F
フタバ図書 TERA福岡東店	福岡県糟屋郡粕屋町大字酒殿字老ノ木192-1-2001 イオンモール福岡ルクル2F
紀伊國屋書店 佐賀店	佐賀県佐賀市兵庫町兵庫北土地地区画整理地内22街区 ゆめタウン佐賀2F
ヴィレッジヴァンガード 熊本パルコ店	熊本県熊本市中央区手取本町5-1 熊本パルコ9F
ジュンク堂書店 大分店	大分県大分市中央町1-2-7 大分フォーラス8F
ひょうたん書店	鹿児島県鹿児島市西田2-8-7

【ゲーム専門店】

スーパーポテト 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル3F/4F/5F
レトロゲーム フレンズ	東京都千代田区外神田6-14-13 信越神田ビル2階3階
ファミコンショップ マリオ新橋店	東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル3階 346号
ゲーム探偵団	大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6
ファミックス 吉塚店	福岡県福岡市博多区吉塚本町2-49

【ゲームセンター】

ナツゲーミュージアム	東京都千代田区神田佐久間町2-13 城之内ビル1F
高田馬場ゲーセン・ミカド	東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F
マホードー 新下関店	山口県下関市秋根本町2-7-8

※店舗様へ……有力取扱店掲載希望の際は、弊社販売営業部 03-3206-1641 までご連絡ください。

■ 編集後記

最近、本誌について「ダウンロードタイトルが多すぎる」「スマホやタブレットのゲームが多い」というご意見を頂くことが多々ありまして、誤解のないようにこの場をお借りして説明させていただきます。編集部の方針としては「ダウンロードタイトルを優遇」「スマホ・タブレットのゲームを優遇」という考えは一切ありません。80～90年代の国産ゲーム黄金期（または2Dゲーム全盛期と言ってもいいかもしれません）で育ったビデオゲーム世代のプレイヤーに向けて、今もあの頃の感覚と楽しさで遊べる2Dゲームテイストの新作が登場している、だからぜひ紹介したい、それがたまたまダウンロードタイトルやスマホ・タブレットのタイトルだった……という結果なのです。ではなぜ80～90年代を彷彿とさせる2Dゲームテイストの新作ゲームに、パッケージタイトルが少ないのか？ ダウンロード配信はパッケージ販売よりもコストが安価に済みます（製造コストも在庫管理も含め）。スマホ・タブレット用ソフトの開発コストはゲーム機やアーケードより安価な場合が多い。現在、ゲームジャンルの中でも残念ながら客層の少ないシューティング。それを作るために、たとえ低予算でも「新作ビデオゲームをファンに送り届けてみせる！」というクリエイターの気概が伝わってきます。プロジェクトが成功すればそれを土台により大きなプロジェクトに挑めます。そのような成功をしたゲームの例に、携帯アプリからアーケード筐体まで育った『グリーブコースター』や、携帯アプリからPS3/360に移植された『スペースインベーダー インフィニティジーン』などがあります。ダウンロードやスマホ・タブレットのゲームには、将来のアーケードゲームやコンシューマゲームへの可能性が詰まっています。それを応援するのも、全世代対応ゲーム専門誌としての使命であると考えています。（山本）

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

①履歴書（PCのメールアドレスを必ず明記）

②自由課題（ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由）
※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、
gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。
応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の報道・批評・研究を目的として必要最小限の写真及び図版を引用しております。ならびに、著作権法第四十八条「著作物の出所を、その複製又は利用の態様に応じ合理的と認められる方法及び程度により、明示しなければならない。」の見解に基づき、当時または現在の出所及び出典を明示しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.9 ※電子版
2014年3月27日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作（ゲームサイド編集部）

●編集補助・記事 ジストリアス

●記事

安部理一郎（スプロケ）
天野譲二（TOKYO-MEGAFORCE）
有田シュン（シティコネクション）
糸井賢一
上村建也（マジックシード）
卯月 鮎
x68303
msm5232
大瀬子ヤエ（大瀬子屋）
小川哲弥（メディア・ビュー）
カイゼルちくわ
風のイオナ（FLOOR25）
勝田 周

小山祥之（A.M.P.GROUP）
塩田信之
ジュリアン・アヴァラー
ジョン・ロジャース
高岡昌己
多根清史
多摩川かせんじき（武蔵野プロ）
富島宏樹
hally（VORC）
VHS
富士京都
箭本進一
Y

●イラスト

Akio
波多野ユウスケ
冬野灰馬
FLO

●企画協力

有限会社スプロケ
アオキヒロシ
市川幹人（マインドウェア）
巽 吟子
ナツゲーミュージアム

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり（マイクロハウス）

●本文デザイン

横尾清隆（マイクロハウス）

●資料協力

マイコン&ゲーム BEEP
KVC
ビデオゲームライブラリーProject（VGL.jp）
ゲー夢エリア51

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社
URL <http://micromagazine.net/>
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208（営業部）
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146（編集部）

©2014 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

読者プレゼント

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

応募〆切
2014年
5月21日
当日消印有効

1 『R』おぼえていますか? X68000用ソフト 『R-TYPE』(5インチ) 【USED】 マイコン&ゲーム BEEP提供  1名様	2 これが新型波動砲(拡散希望) 『R-TYPE II』 アーケード用インストカード (2枚組)【USED】 KVC提供  1名様	3 Aime(ICカード)用シールの限定モノ。 『アンダーディフットHD+』& 『ゲセンラブ。〜プラス ペンゴ!〜』 デザインステッカー トライアングルサービス 提供  5名様	4 マイルストーン時代の名盤をセレクト k.h.d.n.音楽CD 編集部提供  4名様
5 コインいっこ いれる 筐体用プレイ料金 ステッカーセット 編集部提供  1名様	6 秋葉原のゲームセンター専売品! 『ドライアスII』 復刻ポスター 編集部提供  ※外箱は発送 時の使用により 保証外となりま すことをご了承 ください。 1名様	7 秋葉原のゲームセンター専売品! 『Gドライアス』 復刻ポスター 編集部提供  ※外箱は発送 時の使用により 保証外となりま すことをご了承 ください。 1名様	8 アイアンフォスル魚拓がバスタオルに! 『ドライアスバースト AC』 バスタオル 編集部提供  1名様

応募方法

官製ハガキに、住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 シューティングゲームサイド Vol.9 アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか?(1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て
2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか?(複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. []の記事が載っていたから(※ページをご記入ください)
- C. 「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」
「アドベンチャーゲームサイド」または「ゲームサイド」も
読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン(非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ(ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容(非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格(高い 普通 安い)
- ・ページ数(多い ちょうどいい 物足りない)

- ⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、
それぞれ3つまでご記入ください
また、その理由などありましたらご記入ください

⑥特集してほしいゲームをご記入ください(1つだけ)

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください(1社だけ)

⑧最もゲームを遊ぶのは、どの環境ですか? (複数回答可)

- ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS ・PlayStation 4 ・PlayStation 3
- ・PS Vita ・PSP ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone/iPad/iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・アーケード ・PC ・ブラウザゲーム ・同人ゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、 お書きください

IT BEGINS IN DEEP SPACE WARPED BY EVIL POWER.



A domain dominated by hatred and carnage, that is the Bydo Empire. There live weird and monstrous creatures, a sight of which will horrify you. Your mission is to annihilate them all. Here begins a spectacular battle in suspense and thrill.



憎悪と殺戮が支配する世界、それがバイト帝国である。そこには、我々を恐怖の底へと陥く得体の知れない異形生物が生息していた。一刻も早く、我々の手によってそれらを打ち砕かねばならない。緊張と対立、今ここに壮絶なる戦いが始まろうとしている。

R-TYPE™

アール・タイプ

irem

© 1987 IREM CORP.

ALL RIGHTS RESERVED

© 1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス